Nº 5
350 Ptas.

TEKNOMAN

FUSHIGI YUUGI
EL JUEGO MISTERIOSO

ZETSU AI

APRENDE A LEER MANGA CON NUESTRO
CURSO DE JAPONÉS

LA BIBLIA DE
EVANGELION

LO ÚLTIMO DE
MIYAZAKI

もののけ姫

MONONOKE HIME

DRAGON BALL GT

Editorial

Aquí estamos otra vez, tarde (como siempre) pero con una revista más completa, con más páginas y más texto, mucho más texto.

Como novedad, contamos con la colaboración de "Camaleón Ediciones" que se encargará a partir de ahora de hacer llegar los ejemplares de "Yamatai" hasta vuestro kiosco o librería especializada.

Por lo tanto, sabemos que muchos de vosotros estáis leyendo "Yamatai" por primera vez. Esperamos que os guste nuestro trabajo y que gracias a vuestro apoyo, podamos seguir ofreciéndoslo regularmente (cada tres meses, más o menos).

Igualmente, si queréis haceros con algún ejemplar anterior (de los números 3 ó 4), tan solo tenéis que encargarlo donde hayáis adquirido éste. (Los números 1 y 2 están agotados)

Como podreis comprobar, hemos querido dedicarle la mayor parte de esta revista a dos series:

Por un lado **"Evangelion"**, ya que lo que se ha dicho sobre ella, hasta ahora, ha sido muy superficial, y creemos que "la serie de culto de los 90" merece un estudio un poco más serio.

Y por otro, **"Dragon Ball GT"** que se nos vá definitivamente, según parece desprenderse de las últimas noticias.

Bueno, lo dicho, que lo disfrutéis

Carlos López Bermúdez



Han participado en este número:
Lorena Guilmain Moreno (traducciones sobre Dragon Ball y documentación), **Núria López Balboa** (Clase de japonés, artículos de "Zetsu Ai", "Teknoman" y "Conferencia sobre Manga y Anime"), **Chiisai** (artículo sobre "Fushigi Yuugi"), **Adán Miranda Soria** (dibujos de "Yamatai Story" y traducciones en los artículos de "Dragon Ball" y "Evangelion"), **David Matín Roca** (traducción de "La Princesa Mononoke" y personajes en "Evangelion"), **Irene Garcia-Moreno Sanchez** (picado de texto, corrección y maquetación), **Carlos López Bermúdez** (artículo de ·"Evangelion", maquetación y dirección de la revista).

Distribuye "Camaleón Ediciones"
C/ del Vent, nº 41, Bajos, 08031 de Barcelona

Yamatai nº 5
Depósito legal Nº MA-177-96

NEON GENESIS EVANGELION



A estas alturas, seguro que muchos de vosotros habréis oído hablar de Evangelion: Algunos habrán visto los primeros episodios, que han sido editados por Manga Video o habréis leído la buenísima adaptación de los mismos en el manga editado por Norma Editorial.

Y es que "Neon Genesis Evangelion" ha llegado a nuestro país, después de haber sido la serie más popular del año 96 en Japón, con la intención de ser un segundo "Dragon Ball".

Para ello cuenta con una estupenda animación, un argumento muy trabajado, un diseño de personajes atractivo y una buena banda sonora.

Pero, a pesar de todo esto, aún le falta el ingrediente más importante: La televisión. Si Dragon Ball llegó a ser un fenómeno social que movía masas fue como consecuencia de que, al menos una vez al día, se colaba en nuestros hogares a través de la pequeña pantalla.

El día en que Shinji, Rei y Asuka piloten sus Evangelion a la hora del bocadillo, ese día, Goku tendrá que hacerles un lugar en su pedestal.

Hasta que eso ocurra, allá por el año 2025, Evangelion seguirá siendo una serie de culto entre los aficionados a la animación japonesa

La serie fue producida por "Gainax", la empresa dirigida por el genial Hideaki Anno, y cuenta con tan sólo 26 episodios (más un par de largometrajes en los cuales se revisaba el final de la historia y de los que os hablamos más adelante), el diseño de personajes corrió a cargo de Yoshiyuki Sadamoto (a quién debemos también su adaptación al manga) y la música es obra de Shirou Sagisu .

Este mismo equipo fue responsable de la serie "Nadia, el secreto de la Piedra Azul", que ha sido emitida en nuestro país por Tele 5 unas cuantas veces (aunque a unos horarios en los que casi nadie la ha podido ver).

En los últimos episodios de esta serie aparecieron algunos subargumentos que, sin lugar a dudas, han sido la base para el desarrollo de lo que acabaría siendo Evangelion:

Argo, el malo de la serie (Gárgola, en el original) explicó a Nadia que cuando su pueblo, los Atlantes, llegaron a la Tierra desde el espacio, experimentaron con los simios para crear sirvientes con suficiente inteligencia como para recibir órdenes. El primero de ellos, fue un ser de proporciones gigantescas, al que llamaron Adán, y a partir del cual se continuó experimentando hasta crear la raza humana.

Con esto no queremos decir que ese "Adán" sea el mismo que aparece en Evangelion, pero si que la idea partió de allí.

Hemos querido reflejar nuestro apoyo a esta estupenda serie haciendo el artículo más completo posible, tratando por un lado los personajes y por otro la historia, con una pequeña introducción a cada capitulo y a los largometrajes, el último de los cuales hace poco que se estrenó en Japón.

Para ello hemos recurrido a textos en japonés, ingles, francés e incluso italiano, con la dificultad de interpretación que ello entraña.

Esperamos que el resultado os guste.

Carlos López Bermúdez

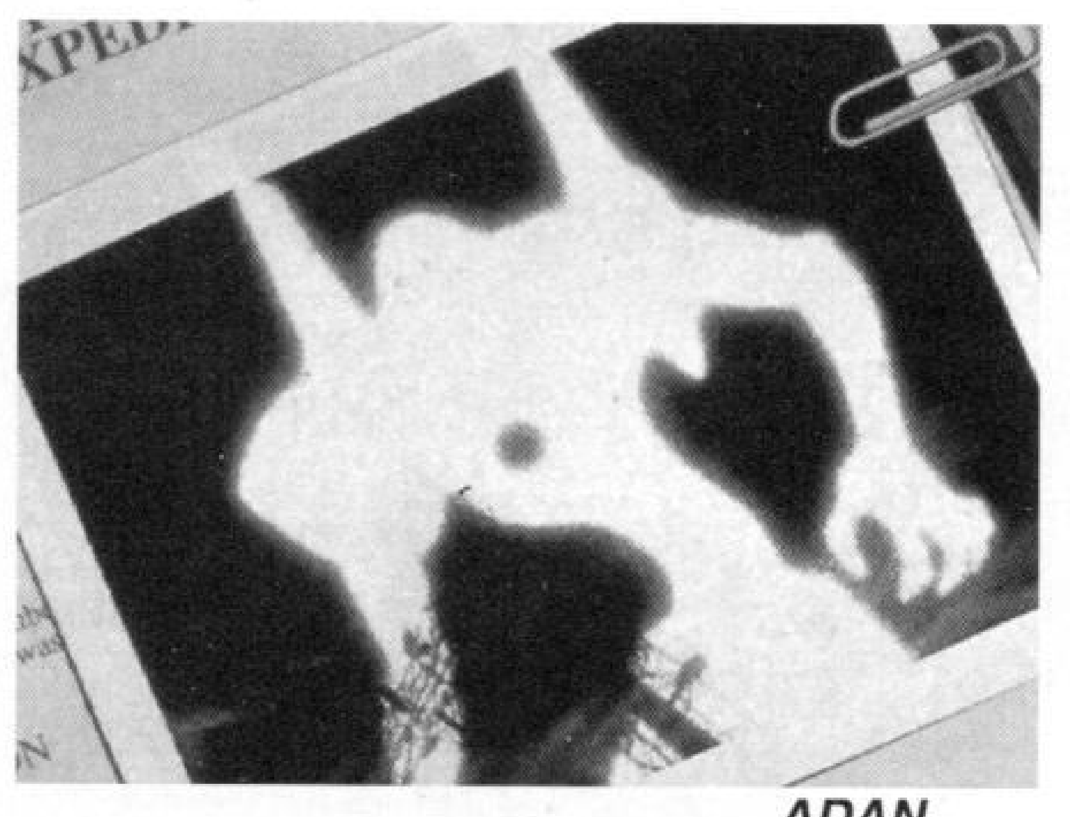
EVANGELION ORÍGENES

Estamos en el año 2015. Un grupo de gigantes criaturas, bautizadas con el nombre de "Ángeles", está atacando la ciudad Tokio-3.

Ante la impotencia del ejército, la organización secreta "NERV", dependiente de las Naciones Unidas, sacará a la luz un prototipo de robot viviente, los "Ciborgs Evangelion", que serán pilotados por un equipo de jóvenes quinceañeros llamados "Childrens", que tienen el don de establecer una conexión neuronal entre su mente y el "Eva", fusionando su espíritu con el del humanoide gigante.

El segundo impacto

Quince años atrás, el fin del milenio trajo consigo una gran catástrofe que había acabado con la mitad de la población mundial: Un meteorito, se había estrellado contra el continente Antártico, a una velocidad superior a la de la luz. Este hecho recibió el nombre de "Segundo Impacto" rememorando la teoría de que la extinción de los dinosaurios durante la prehistoria se debió a un hecho parecido. La fuerza de la explosión cambió el clima del planeta y elevó el nivel de los océanos en más de 60 metros, sumergiendo bajo las aguas ciudades enteras...



ADAN

Al menos eso decía la versión oficial, pero la realidad era muy distinta: La explosión se produjo durante la aparición, en el Polo Sur, de los dos primeros Ángeles.

La organización "Gehirn" recuperó los restos de, al menos, una de estas criaturas. Los científicos de la Nerv clonaron el cuerpo del primer Ángel, al que llamaron Adán, añadiendo una armadura metálica a estas copias, creando de esta manera los "Evangelion".

NERV

Con el fin de proteger a los seres humanos de los ataques de los Ángeles la agencia especial "NERV" ha trabajado durante catorce años en el proyecto Evangelion. En su origen, estaba formada por un grupo de investigadores pertenecientes al "Comité para el programa de perfeccionamiento humano" y se hacían llamar "Gehirn". Es una organización adjunta a las Naciones Unidas, desconocida para el público en general, especializada en ciencia y tecnología, que construye los Eva en los distintos lugares del planeta donde tiene sus sucursales. La central de NERV está situada en un enorme complejo subterráneo, llamado Geofront, situado bajo la ciudad fortaleza Tokio-3, cerca del lago Ashino, en Hakone, Japón.



Los padres de Shinji, Gendou y Yui, acompañados por Fuyutsuki, en los primeros años del "Proyecto Eva"

SEELE

Esta organización es la responsable del "Plan Complementario para la Raza Humana":

Mantienen la teoría de que el hombre ha llegado al final de su estado evolutivo, sin llegar a la perfección. Ésta será posible gracias a la intervención de la ciencia, siguiendo las indicaciones de unos antiguos escritos que obran en poder de la secta," Los pergaminos del Mar Muerto" (Descubiertos en 1947 en una cueva de Israel, cerca del Mar Muerto, contienen una versión arcaica del Antiguo y Nuevo Testamento, además de otros documentos totalmente secretos). Estos pergaminos sirvieron de "borrador" para la creación de los Eva y no nos extrañaría que también en la de los Ángeles. Los miembros de Seele aparecen ya desde el primer capítulo, capitaneados por Keel Lorenz , reunidos virtualmente en forma de proyección holográfica alrededor de una sala oscura. El nombre "Seele" (zélé) significa "alma" en alemán.





ÁNGELES

Los Ángeles poseen una increíble variedad en sus formas, que abarca todos los tipos de vida conocidos; desde un autómata gigante hasta el más insignificante microbio. Son verdaderas entidades vivas, con alma, corazón y poderes superiores a los humanos.

Pero ante todo son el enemigo, que amenaza a la humanidad utilizando armas superdesarrolladas. El objetivo de sus ataques no es otro que el de llegar hasta Adán, el primer Ángel que apareció en la Tierra y cuyos restos reposan en lo más profundo de los sótanos secretos de la NERV, en la terminal llamada Dogma.

Se cree que si alguno de los Ángeles llegase a tocar a Adán, produciría una reacción que desencadenaría el tercer impacto.

El patrón de ondas único de los Ángeles es similar al de los genes humanos en un 99,89%, aunque el material del que se componen es diferente.

Para que un Ángel sea dañado de gravedad debe ser alcanzado en la zona del núcleo ("core"), una esfera roja que suple simbólicamente al corazón humano.

Hay un total de 17 Ángeles:

1.Adán, 2.Lilith, 3.Sachiel, 4.Shamshel, 5.Ramiel, 6.Gaghiel, 7.Israfel, 8 Sandalphon, 9 Matarael, 10.Sahaquiel, 11.Ireul, 12.Leliel, 13 Bardiel, 14.Zeruel, 15 Arael, 16.Almisael y 17.Tabris.

El cuerpo mutilado del angel, que se mantiene encerrado y crucificado, en la Central Dogma, segrega un líquido que recibe el nombre de LCL (Link Connect Liquid) de aspecto amarillento y rico en oxígeno que la Nerv usa para rellenar el Entry Plug (cabina donde se aloja el Children), sustituyendo al aire normal, y que permite al piloto aumentar el contacto psíquico con su Eva (Ésto podría compararse al liquido amniótico en el que el feto crece y que lo mantiene en contacto con su madre). Esta sustancia tiene también la propiedad de absorber las vibraciones de los golpes producidos durante las peleas contra los Ángeles.



EVANGELION

Estas máquinas funcionan mediante un nexo cerebral del operador y el Evangelion.

Una de las mayores diferencias entre los Ángeles y los Eva es su sistema de alimentación: Durante la clonación se introdujeron algunas variaciones genéticas por las que se les eliminó el sistema S2, que da autonomía a los Ángeles, por lo que los EVA arrastran una especie de cordón umbilical/cable en la espalda, para recibir la energía. En caso de emergencia, puede operar con una batería interna que les da autonomía durante cinco minutos.

Durante la serie aparecen cuatro unidades EVA que son operativos :

Eva-00: Prototipo.

Su arma principal es un rifle francotirador, aunque también usa un arma de positrones y la "Lanza de Longinus".Esta unidad es la más simple, la copia más cercana a "Adán" y por lo tanto, la más difícil de controlar Tiene una lente óptica por ojo.

Eva-01: Tipo- test.

Sus armas principales son un cuchillo extensible, una pistola y un rifle de positrones.

El misterio rodea al verdadero origen de esta unidad. De hecho, el 01 es más importante para Nerv que su piloto. En varias ocasiones, durante la serie, ha podido moverse aunque careciera del aporte energético necesario.

La madre de Shinji Ikari desapareció en su interior durante una prueba de sincronización en el 2004.

Eva-02:De serie

Modelo de producción alemana. Su arma principal es "La Cuchilla Sónica" .Necesita una fuente de energía externa, al igual que sus predecesores.

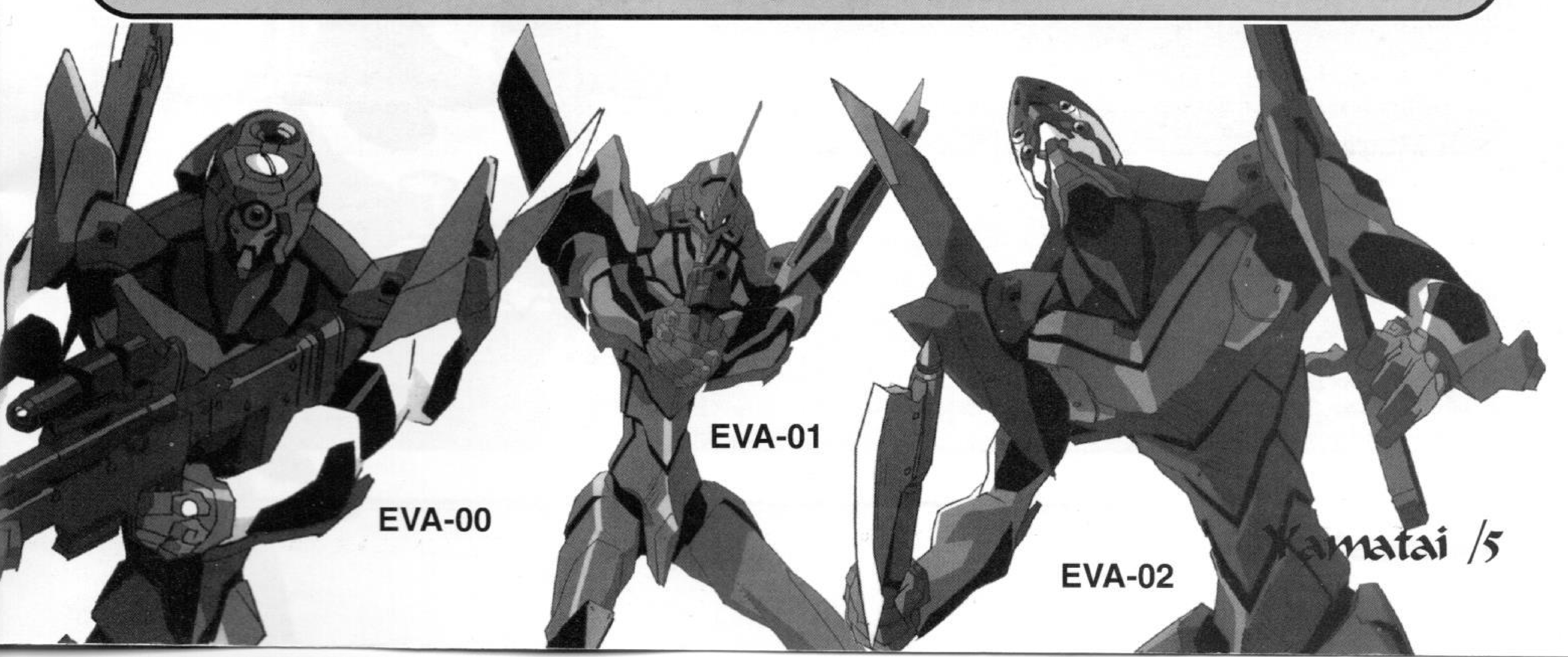
Eva 0-3

Fue producido en los E.E.U.U. y transportado a Japón. Es de color negro azulado.

Los Eva no tienen nada de "robot": Son Ángeles modificados para que obedezcan las órdenes de un piloto.

Tanto los Eva como los Ángeles producen biológicamente un campo de fuerza que los protege de las armas convencionales. Éste recibe el nombre de A.T.Field ("Absolute Terror Field").

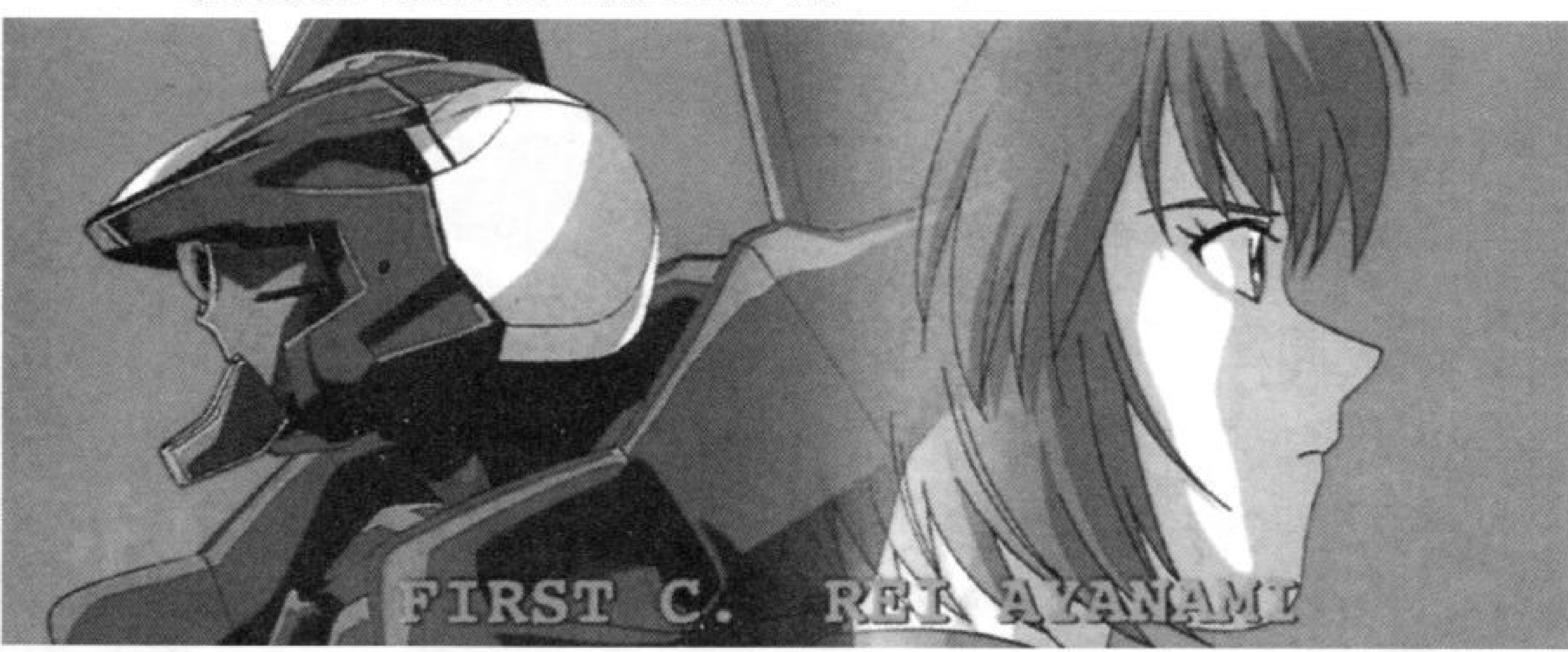
A veces, en situaciones extremas, los Evangelion entran en un estado de locura, que recibe el nombre de " Berseker" y en el que el Eva se vuelve incontrolable.



CHILDRENS

REI AYANAMI (Primer children)

Un personaje que, sin ser el principal protagonista de la serie, es el más popular entre los aficionados. Esta chica de 14 años y cabellos azules, tiene una personalidad extremadamente introvertida, no habla con casi nadie (excepto con Gendo, el sombrío director de NERV) y pasa la mayor parte del tiempo dentro de una extraña máquina secreta de la "Central Dogma", situada en lo más profundo del sótano de NERV. Pilota el Eva-00.





SOURYU ASUKA LANGLEY (Segundo children)

La más alegre de todo el equipo, no habla mucho acerca de su pasado. De hecho, parece que quiere olvidarlo: su madre, Kyoko Zeppelin, perdió el juicio y pasaba el tiempo mimando a una muñeca, ignorando a su propia hija, que ha encerrado en su interior estos sentimientos, y exterioriza una agresividad imprevisible. Se encarga de pilotar el EVA 02.



SHINJI IKARI (Tercer children)

El héroe de nuestra historia. Muchacho tímido, miedoso y carente de autoconfianza. Su madre desapareció siendo él muy pequeño y su padre, Genkou Ikari, actual director de NERV, lo abandonó a los cuatro años. No es extraño, por lo tanto, que cuando le ofrecieron ser piloto del EVA-01 se lo pensara un par de veces.



TOUJI SUZUHARA ("Cuarto children")

Este tipo forzudo, compañero de clase de Shinji, declarado, será elegido para pilotar el EVA-03 en el episodio 17. Habla en el dialecto de Osaka. Aceptará este trabajo para poder mantener a su pequeña hermana, herida durante el ataque del tercer Ángel (en el segundo episodio).

KAWORU NAGISA (Quinto children)

Fue enviado por Seele para pilotar el Eva-02 en sustitución de Asuka. Nació el 13 de septiembre del 2000, el mismo día que se produjo el segundo impacto.En poco tiempo se convirtió en el mejor amigo de Shinji.

PERSONAL DE NERV



El comandante supremo de todas las actividades de Nerv es **Keel Lorenz**, quien también es el cabecilla de la secta Seele y del "Plan Complementario para la Raza Humana"

Gendou Ikari

Comandante en jefe de la central Nerv y padre de Shinji, con muchos secretos que ocultar. Se le encomendó el examen y aniquilación de los Ángeles. Está a las ordenes de la secta Seele.

Kouzou Fuyutsuki

Sub-comandante de Nerv.

A finales del siglo 20 trabajaba como profesor de biometafísica en Kyoto. Se alió con Gendou para ayudarle a sabotear los planes de Seele.

Maya Ibuki.

Pertenece al departamento de tecnología y desarrollo, primera división del escuadrón tecnológico. Normalmente trabaja como operadora, monitorizando a los pilotos de Evangelion.

Ritsuko Akagi.

Directora del departamento de tecnología y desarrollo.

Ritsuko fue la encargada de crear los Evangelion. Conoce a Misato desde sus días de colegio. Es nerviosa y algunas veces esta estresada. Está más del lado de Gendou que Misato, con quien parece compartir muchos secretos.

La super computadora "Magi" que opera en el cuartel general de Nerv, fue diseñada por su madre la Dra. Naoko Akagi, y está compuesta por tres procesadores: Melchor, Baltasar y Gaspar.

Riouji Kaji

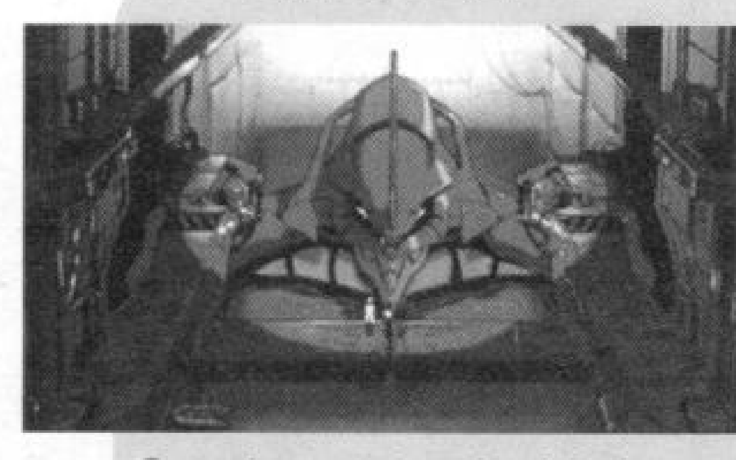
Antiguo novio de Misato. Trabaja en Nerv, pero en realidad es un espía doble a las ordenes de Seele y de Gendou.

Misato Katsuragi

Es la jefa de operaciones de la Nerv. Esta joven de 29 años, acompañaba a su padre en unas investigaciones llevadas a cabo en el Polo Sur cuando fueron sorprendidos por "El segundo Impacto". Su padre tuvo tiempo de protegerla encerrándola en una cápsula de salvamento. Acogerá a Shinji en su casa, ocupándose de él, de Asuka y de su mascota "Pen Pen", un pingüino de agua caliente. Obsesionada por el alcohol y los coches, no hace otra cosa que ocultar sus angustias , su dolor, y su falta de cariño.

EVANGELION LA SERIE

episodio 1



"Shito, shûrai", "Ángel attack", (El ataque del Ángel)

Shinji Ikari es mandado llamar por su padre, Gendou, y conducido hasta el cuartel general de la NERV, para que se convierta en el piloto del EVA -01,uno de los gigantescos humanoides creados por esta organización con el fin de combatir a los "Ángeles". Shinji se niega a ayudar a su padre, al que odia profundamente desde que lo abandonó, pero le hacen comprender que obligaría a pilotarlo a la joven Rei, que está malherida. Shinji tomará los mandos del Eva-01 para enfrentarse al Tercer Ángel "Sachiel".

episodio 2



"Mishiranu, Tenjou"," The Beast"(La Bestia)

Shinji no consigue hacerse con el control de su Eva y el Ángel comienza a ganarle terreno. El Eva se vuelve incontrolable, entrando en el estado berseker y destruye al Ángel por si solo. Shinji sufre un ataque de nervios y debe ser hospitalizado.

episodio 3



"Naranai, denwa" (El Teléfono no sonará)

"A transfer" (Uno nuevo en clase)

Buena parte de este episodio se desarrolla en el Instituto de Shinji, que en esta ocasión se enfrentará al 4º Ángel, Shamshel, a quien vencerá , salvando la vida de sus nuevos amigos Tôji Suzuhara y Kensuke Aida.

Episodio 4

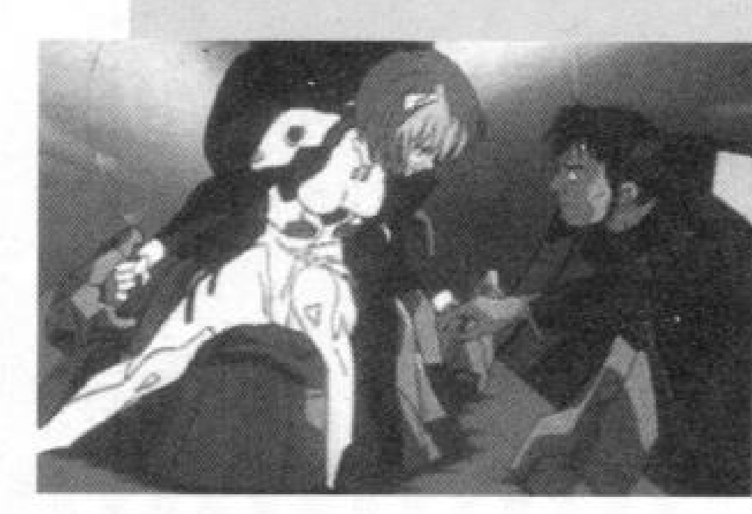


"Ame, nigedashita ato" (Lluvia, después de la fuga)

"Hedgehog's Dilemma" (El dilema del erizo)

Aterrorizado por este nuevo modo de vida, rodeado de peligros, y de situaciones dramáticas, Shinji decide escapar, dejando atrás la casa de Misato, la Nerv, a sus compañeros de clase y al Eva-01. Después de vagar durante dos días sin rumbo fijo, es localizado por el servicio de inteligencia de la Nerv.

Episodio 5



"Rei, kokoro no mukô ni" (Rei, más allá del alma), Rei I (Rei I)

Un episodio que ahonda en las relaciones enre los personajes, centrándose en Shinji y Rei. Descubriremos que Gendo siente un afecto "algo especial" hacia Rei, que no comparte con los otros childrens

Episodio 6

Kessen, dai 3 shin-Tokyo-shi (Combate decisivo, Tokyo-3), Rei II (Rei II)

El Ángel Ramiel intenta hacer un túnel por el que acceder al interior de Geofront, donde se encuentran los edificios de la Nerv. Para acabar con este Ángel, Rei utilizará un nuevo prototipo de rifle de positrones.

Episodio 7

"Hito no tsukurishimono" "A human work" (Una creación humana)

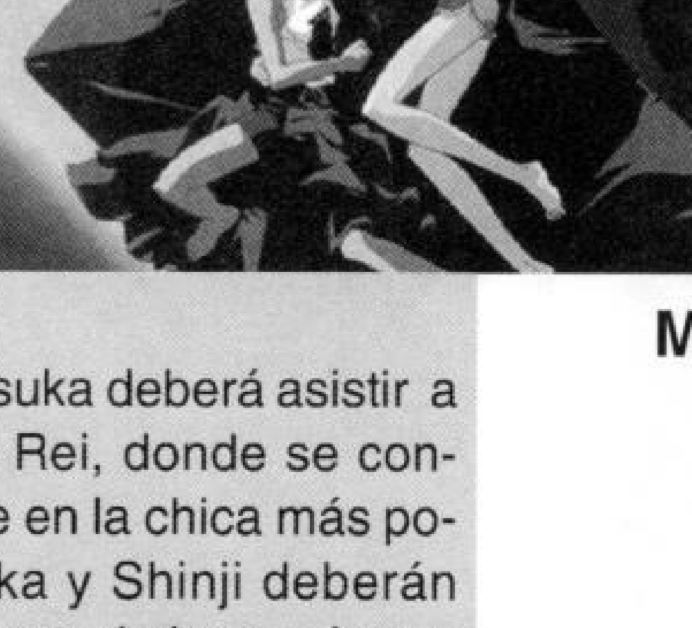
El gobierno quiere reemplazar los Evas por el J.A. (Jet Alone), un robot construido enteramente por tecnología humana: Quieren tener poder de control total y absoluto sobre la máquina que envíen a detener a los Ángeles. La Nerv saboteará el J.A. haciendo que se rebele contra sus creadores

Episodio 8

"Asuka, rainichi" (Llega Asuka), "Asuka Strikes !" (¡Asuka ataca !)

El Eva-02 y su piloto Asuka, llegan directamente desde Alemania. Ryouji Kaji, a bordo del portaaviones que transporta el Eva, lleva consigo una maleta que contiene un extraño embrión que deberá entregar a Gendou, el padre de Shinji. El portaaviones será atacado por el Ángel Gaghiel (parecido a una raya marina) y Asuka y Shinji, a bordo del Eva-02 irán a combatirlo.

Episodio 9



"Shunkan, kokoro, tazunete" (Por un instante, sincronizad vuestras almas)

"Both of You, Dance Like You Want to Win! " (¡Vosotros dos, bailad si queréis vencer!)

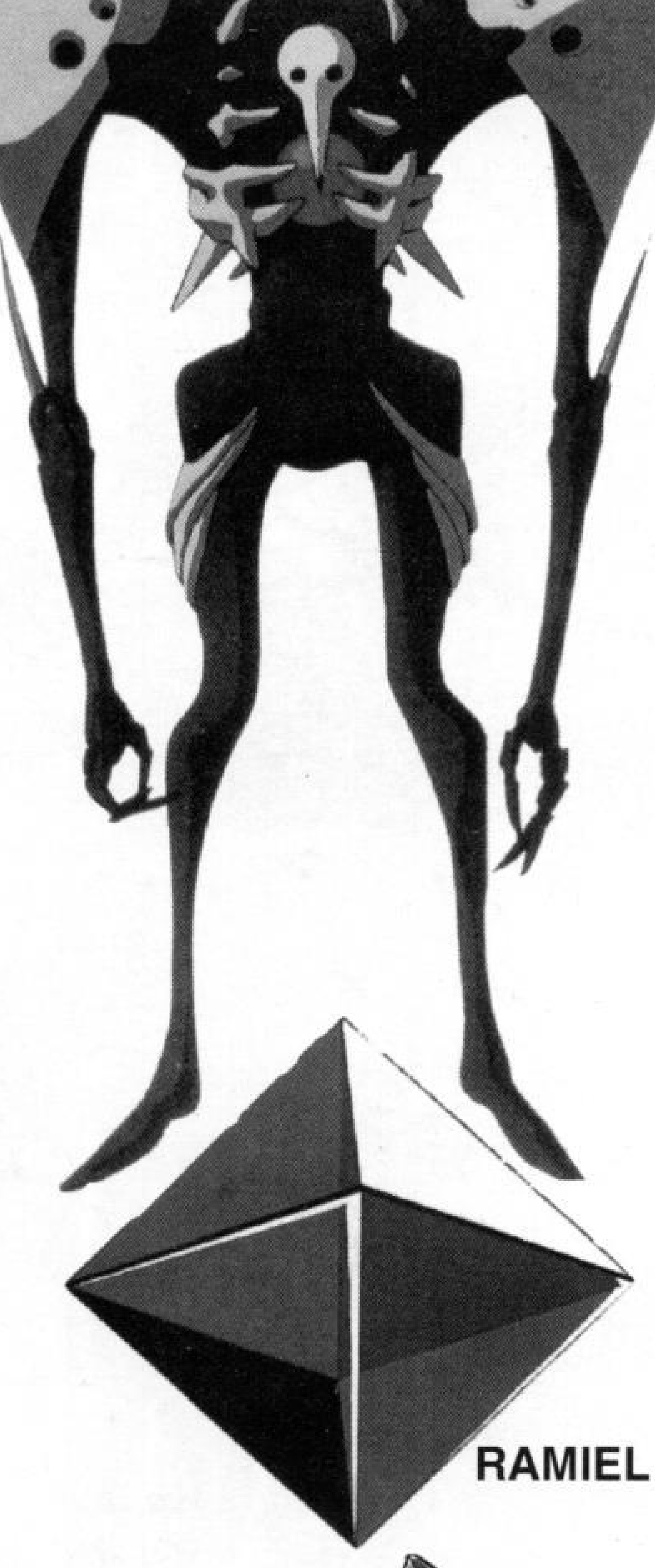
De vuelta a Tokyo-3, Asuka deberá asistir a clase junto con Shinji y Rei, donde se convertirá instantáneamente en la chica más popular del instituto. Asuka y Shinji deberán aprender a sincronizar los movimientos de sus Evas para vencer al Ángel Israfel que se separa en dos partes iguales.

Episodio 10

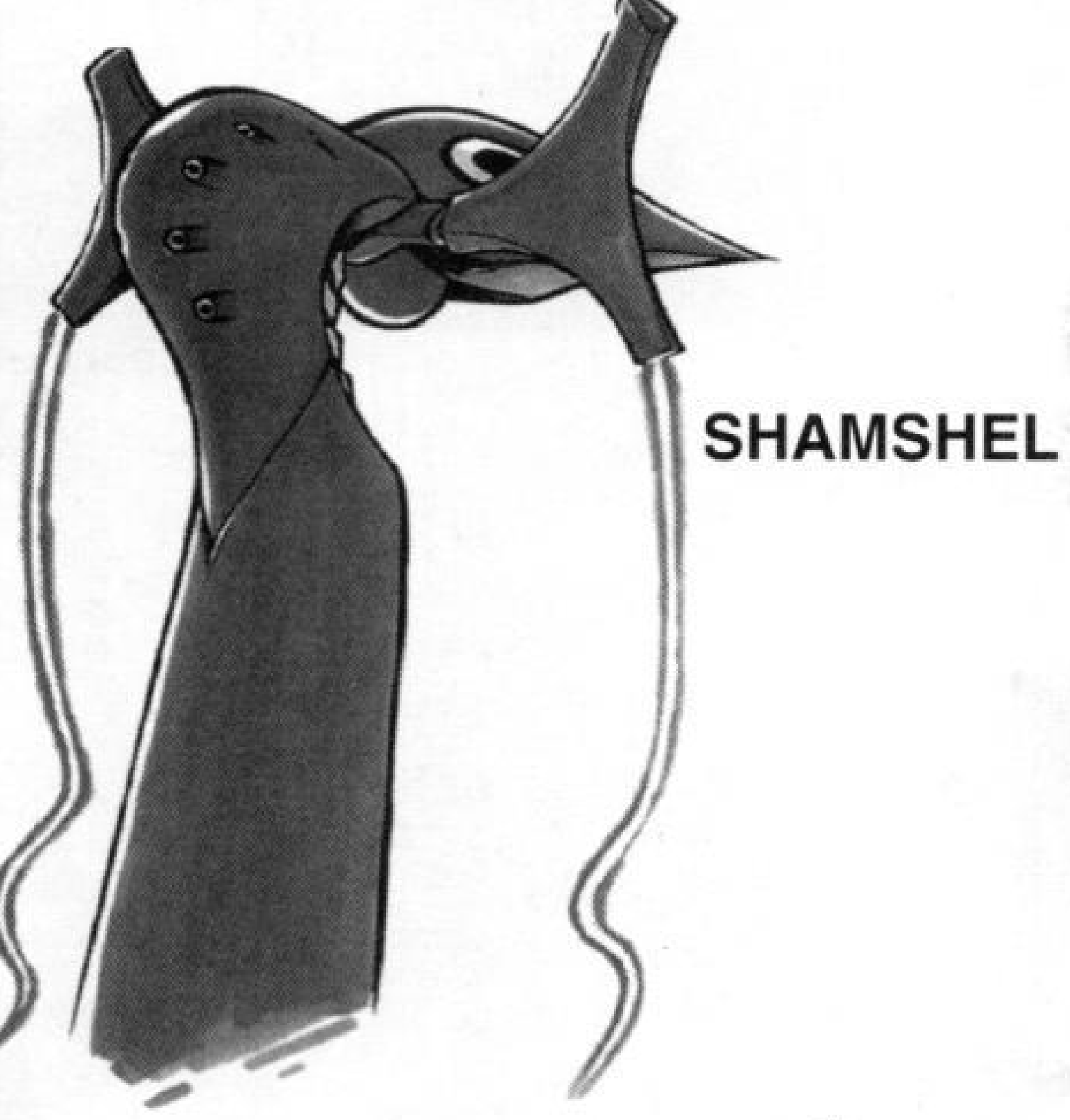
Magmadiver (ídem)



Un Ángel en estado de desarrollo es descubierto en el interior de un volcán. La Nerv envía al Eva-02 para que lo capture. El Án-

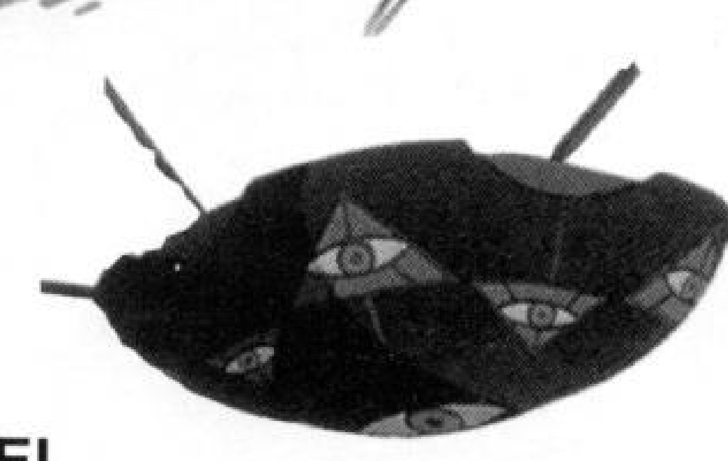


SACHIEL

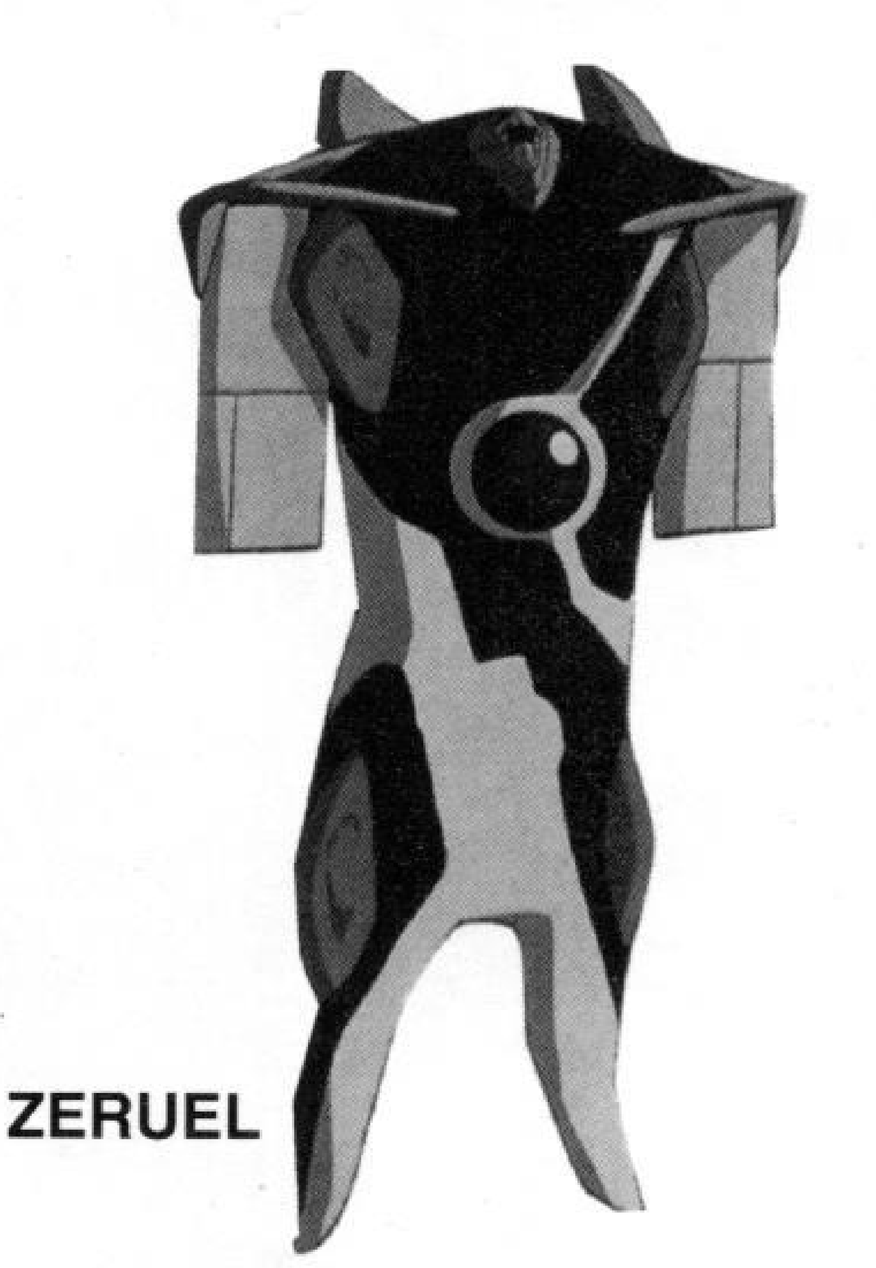


RAMIEL

SHAMSHEL



MATARAEL



ZERUEL

gel Sandalphon, ya desarrollado, ataca a Asuka, que deberá penetrar en el líquido incandescente para combatirlo

Episodio 11



"Seishi shita yami no naka de" (En las tinieblas inmóviles), "The Day Tokyo-3 stood still (El día en el que Tokyo-3 se para). Los oponentes de la Nerv hacen saltar todos los generadores eléctricos de Tokio-3 y el Ángel Matarael aprovecha para atacarles. Los tres Evas deberán trabajar en equipo para derrotarlo antes de que se agote la energía de las baterías internas.

Episodio 12



"Kiseki no kachi wa"(El precio de un milagro),"She said, "Don't make others suffer for your personal hatred" (No hagas sufrir a los demás por tus rencores personales)

El episodio comienza con un flashback del accidente del Segundo Impacto, en el que se nos muestra la manera en la que el padre de Misato consiguió protegerla del cataclismo

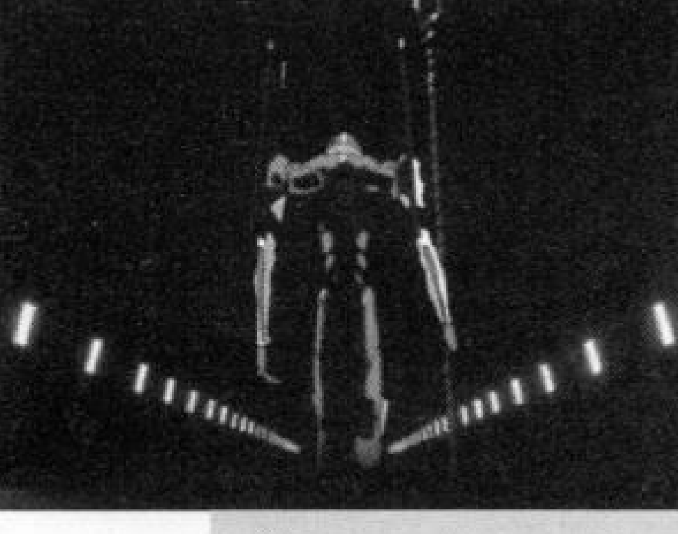
El Ángel de este episodio, Sahaquiel, ataca desde el cielo, manteniéndose en órbita sobre el Océano índico. Por otra parte, Gendou y Fuyutsuki viajarán hasta el Polo Sur para recuperar la misteriosa "Lanza de Longinus".

Episodio 13



Shito, shinnyû (Un Ángel se infiltra) Lilliputian hitcher (El parásito liliputiense). El Ángel Ireul penetra en la Nerv en forma de virus biológico que invade el sistema informático. El talento de Ritsuko Akagi, científica encargada de los Eva, será esta vez el arma que acabará con el enemigo.

Episodio 14



Seele, tamashii no za (Seele, El asiento del alma), Weaving a story (Tejiendo una historia) Los integrantes de la secta Seele asisten a la proyección de una película donde se resumen los principales hechos que se han producido desde la llegada de los Ángeles. Muestra la evolución de la historia, dejando clara la situación actual de la serie. Tras una sesión de prueba, Shinji y Rei intercambian sus Evas. Las reacciones de los dos pilotos serán totalmente inesperadas.... Rei entra en trance, y recita una y otra vez un poema que habla de una mujer que no sangra... (Esto hace referencia a que, debido a su condición, nunca llegará a desarrollarse). Shinji reacciona también muy mal, y comienza a tener la sensación de que algo se le está metiendo en la cabeza; La locura se apoderará igualmente del Eva que, adquiriendo el estado berseker, comenzará a destrozar la sala de control. Al final del episodio vemos como Rei se entrena con la lanza de Longinus.

Episodio 15

Uso to chinmoku (Mentiras y silencio), Those women longed for the touch of others´lips, and thus invited their kisses. (Aquellas mujeres deseosas de otros labios y de ser besadas)

Kaji comienza a investigar qué se esconde detras del misterioso "servicio Marduk", encargado de reclutar a los childrens. Shinji, acompañado por su padre acuden al cementerio donde descansan los restos de las víctimas del "Segundo Impacto", para visitar la tumba vacía de su madre .Más tarde, Shinji se encuentra con Rei en un ascensor, y le cuenta que ella le recuerda mucho a su madre (¡!). Misato y Kaji vuelven a salir juntos (ya lo hicieron en los días de universidad), Asuka y Shinji se dan su primer (y único) beso. Misato descubre que Kaji es en realidad un espía del gobierno a las órdenes de Seele. Por primera vez vemos al Ángel que mantiene prisionero Nerv y se habla del origen del LCL

Episodio 16

Shi ni itaru yamai, soshite (La enfermedad mortal), Splitting of the Breast (Corazón deshecho)

Shinji comienza a tener confianza en si mismo, y demuestra ser un gran piloto. Un nuevo Ángel hace su aparición. "Leliel", de forma esférica. Shinji y su Eva quedarán atrapados dentro de la sombra que produce el objeto, llegando hasta una especie de universo bidimensional, donde permanecerá durante 12 horas, agotando su energía y llevando a Shinji al borde de la muerte. Descubriremos que dentro del Eva-01 se encuentra el alma de la madre de Shinji, que desapareció durante unas pruebas, fusionandose con el Eva que ahora maneja su hijo.

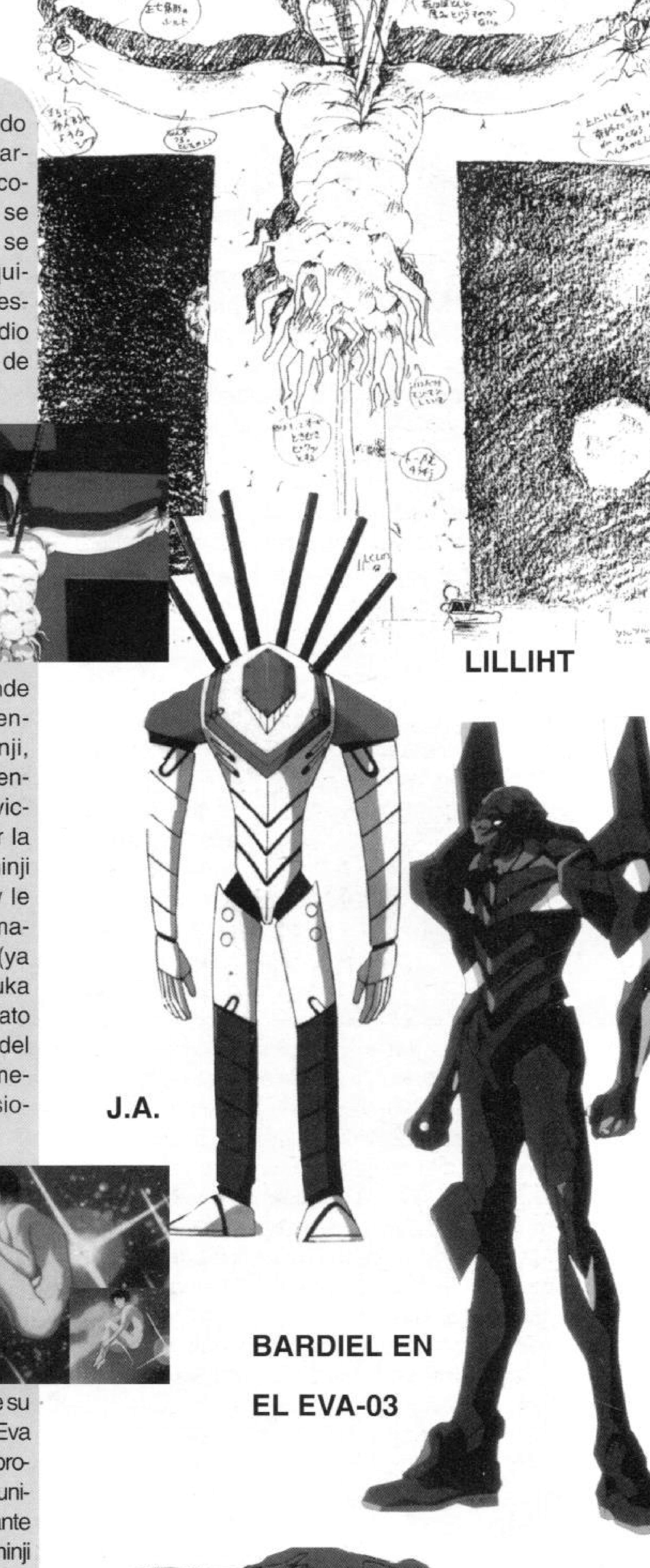
Episodio 17

Yonin-me no tekikakusha (El cuarto clasificado), Fourth children (El cuarto Children.)

Uno de los mejores amigos de Shinji, Touji, será elegido para convertirse en el Cuarto Children, y pilotar el Eva-03 que llegará de los USA.

Episodio 18

Inochi no sentaku o (La elección de la vida), Ambivalence (Ambivalencia)



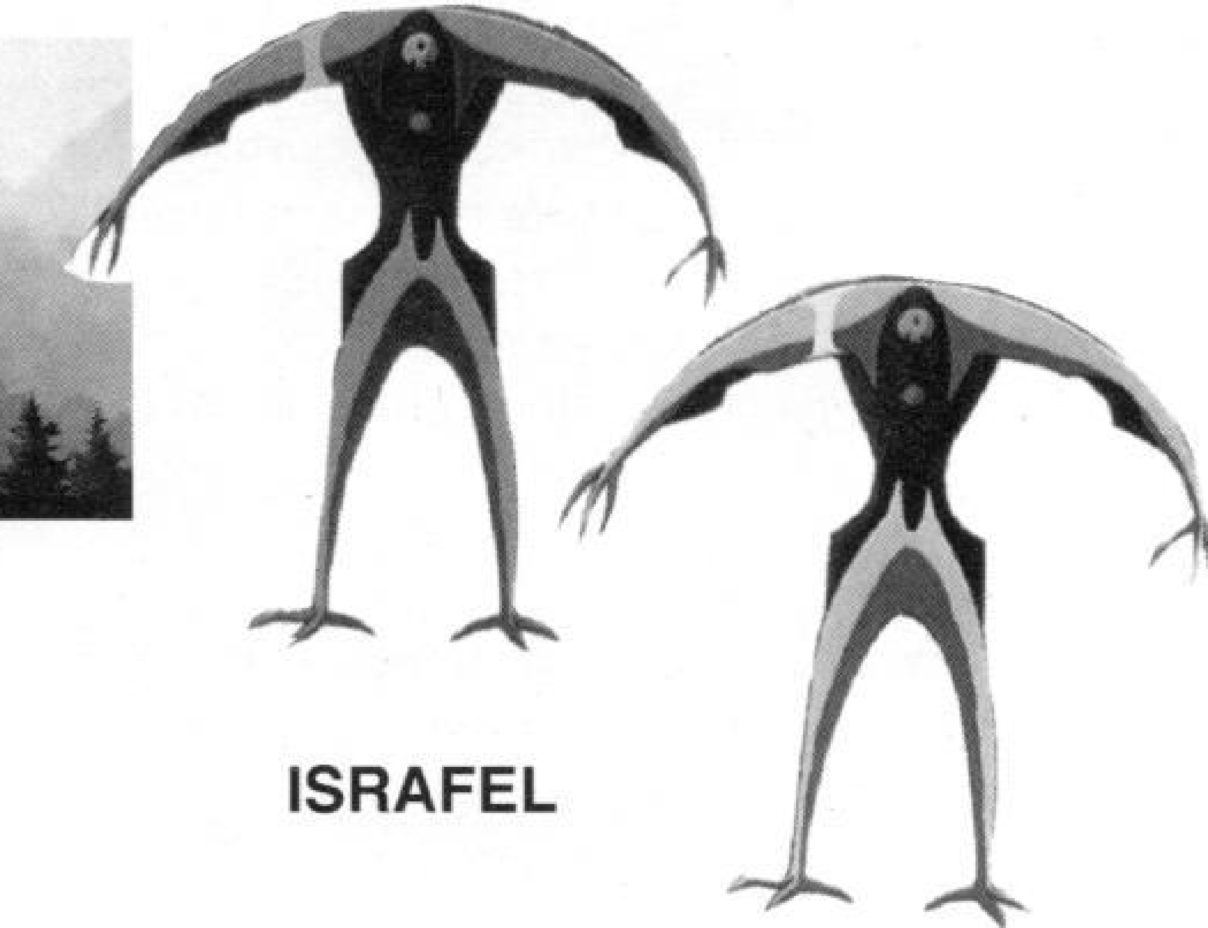
LILLIHT

J.A.

BARDIEL EN EL EVA-03



GAGHIEL



ISRAFEL



Cuando Touji entra en su Eva-03 para probarlo, una extraña masa que se había pegado a la espalda del humanoide durante el transporte (y que no es otra cosa que el Ángel Bardiel) toma el control. El Eva-03 se comporta como un Eva berseker y hace explotar la base anexa en la que se encontraba.

Misato, Rei, Shinji y Asuka son llamados para que le contraataquen. Los Eva 00 y 03 son abatidos rápidamente y a Shinji solo le queda una opción: destruir al Eva -03. Pero él no quiere matar a un inocente. Gendou decide poner en marcha el programa Dummy Plug que rompe el contacto entre Shinji y su Eva, sustituyendo las ordenes del piloto por las de un sistema informático. Shinji verá atónito como su Eva destroza al nuevo 03 y mutila a su amigo Touji sin que él pueda hacer nada para impedirlo...

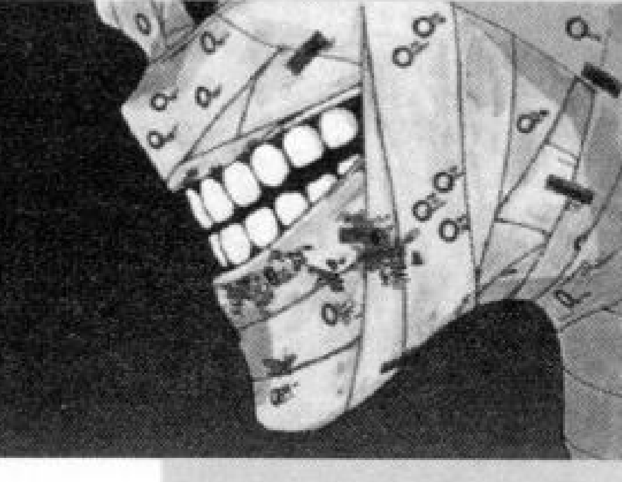
Episodio 19



Otoko no tatakai (Un combate de hombres), Introjection (introspección)

Touji ha perdido una de sus piernas y está recuperándose en el hospital. Shinji, por su parte, no está dispuesto a seguir siendo un simple peón de su padre, y decide abandonar la Nerv lo antes posible. Pero, en el momento de su partida, el Ángel Zeruel ataca la base. Shinji toma los mandos de su Eva, pero éste no ha recuperado el nivel de energía necesario desde su ultimo combate. Shinji decide arriesgar el todo por el todo: Nuestro héroe alcanza un grado de sincronización del 400% , tras lo cual su cuerpo desaparece y su alma se fusiona con la del Eva. Éste comienza a moverse como un animal salvaje, y se abalanza sobre el Ángel, que es literalmente "devorado". Como resultado del escabroso festín, el Eva de Shinji asimilará completamente el sistema S2, que da autonomía a los Ángeles

Episodio 20



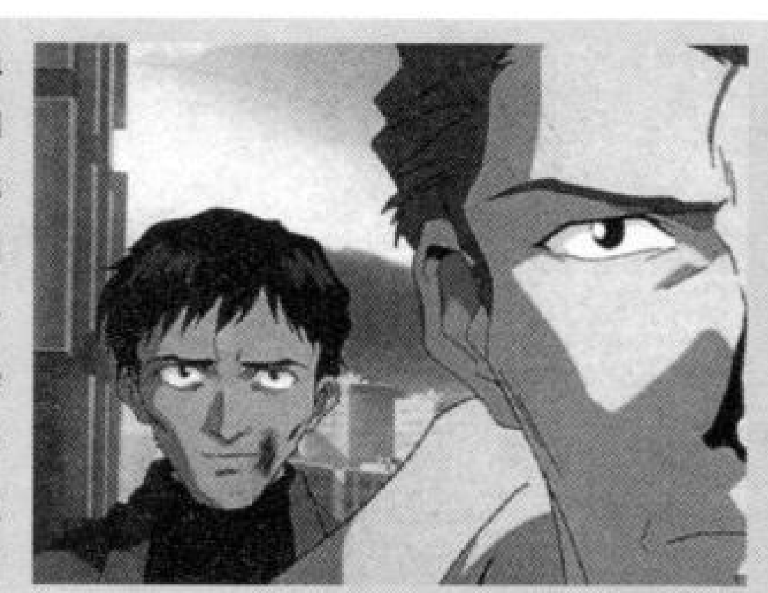
Kokoro no katachi Hito no katachi (La forma del alma, la forma del hombre), Weaving a story 2: oral stage (Desarrollar una historia 2: la fase oral).

Shinji se ha sincronizado con su Eva, fusionándose de la misma manera que su madre los hiciera 10 años antes. A pesar de los ésfuerzos de los equipos de salvamento de Nerv, Shinji tardará 31 días en volver a materializarse

Episodio 21

Nerv, tanjou (El nacimiento de la Nerv), He was aware that he was still a child. (El sabía que todavía no era más que un niño)

El profesor Fuyutsuki, es raptado por Seele para interrogarle acerca de las actividades de su compañero Gendou. Sus recuerdos nos mostrarán todos los hechos importantes ocurridos desde 1999: La juventud de Fuyutsuki y Gendou, la boda de Gendou y Yui, el nacimiento de la Nerv, la creación del proyecto E (Evangelion), el proyecto Adán y el "Plan Complementario para la Raza Humana", La desaparición de Yui durante las pruebas de sincronización con el 01,... Al final del episodio, Kaji será asesinado de un disparo mientras ayuda a escapar a Fuyutsuki.



Episodio 22

Semete, ningen-rashiku (Si tan solo pudieras comportarte humanamente)



Asuka ha perdido la habilidad de conectarse con su Eva, al desarrollarse y tener su primera menstruación. Por si esto fuera poco, sufre el ataque del Ángel Arael, que penetra en el interior de su alma para intentar comprender el espíritu de los humanos.

Gendou ordena a la nueva Rei que vaya con su Eva hasta la Central Dogma y retire la Lanza de Longinus del pecho del Ángel que permanece clavado en la cruz y la utilice para acabar con el nuevo Ángel. El Eva-00 lanzará con tal fuerza la lanza que, no solo destruirá al Ángel, sino que se perderá en el espacio.

Psicológicamente deshecha, Asuka entra en un estado de profunda depresión.

Episodio 23

Namida (Lágrimas), Rei III (Rei III)

La secta Seele está furiosa con Gendou por haber utilizado la lanza sin su permiso, y haberla perdido. Rei morirá en la lucha contra el Ángel Almisael haciendo explotar su Eva.

Shinji y Misato descubren por boca de Ritsuko uno de los grandes secretos de la Nerv, el origen de los Eva (que ya comentamos antes) y de Rei, que es en realidad, una persona creada artificialmente a partir del ADN de Yui, la madre de Shinji, y ADN de un Ángel. Existen numerosas réplicas de ella esperando tomar el relevo. De esta forma Gendo habría querido inmortalizar a su amada esposa.

Episodio 24

Saigo no shisha (El último mensajero), The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door" (" El principio del Fin" o "Llamar a la puerta del Paraíso)

Seele envía un nuevo piloto para que remplace a Asuka en el manejo del Eva-02, Kaworu, el quinto children. Dotado de una gran comprensión hacia Shinjí, se convertirá pronto en su mejor amigo.

Kaworu resultará ser en realidad Tabris, el último de los Ángeles, que a bordo del Eva-02 llegará hasta la Terminal Dogma con la intención de liberar a su creador, Adán.

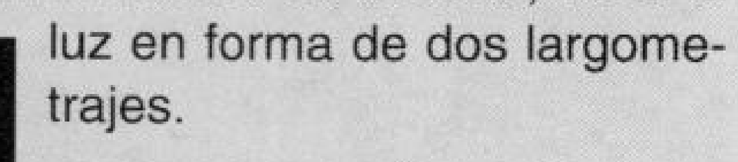
Pero, cual no será su decepción al descubrir que el ser gigantesco que permanece clavado en la cruz no es Adán, sino Lillith, el segundo Ángel.



Adán, es considerado como un Dios en la serie. Los Ángeles desde siempre solo han buscado encontrarse con su creador, sin querer particularmente destruir a los humanos que les rodean, tan solo se defendían.

Kaworu, el último de ellos, que simboliza el libre arbitrio, al descubrir que el propósito de su lucha ya no existía pide a Shinji que lo mate: "Mi destino era vivir aún cuando la humanidad muriera en el proceso. Pero yo he decidido que debo morir. Para mi vivir o morir son la misma cosa". Shinji comienza a llorar y tras un rato de silencio, mata a su amigo.

Los episodios **25, Owaru sekai (El declive del mundo) Do you love me ? (¿Tú me quieres?)** y **26, Sekai no chûshin de ai o sakenda kemono (La bestia que grita "yo" al centro del mundo) Take care of yourself. (Cuida de ti mismo)** fueron de lo más rarito. Los seguidores de la serie se sintieron defraudados y pidieron a voces un nuevo desenlace para Evangelion. Hideaki Anno anunció que este nuevo final, donde (¡Por fin!) se aclararían la mayoría de los secretos de la serie, vería la luz en forma de dos largometrajes.



EVANGELION

LAS PELÍCULAS

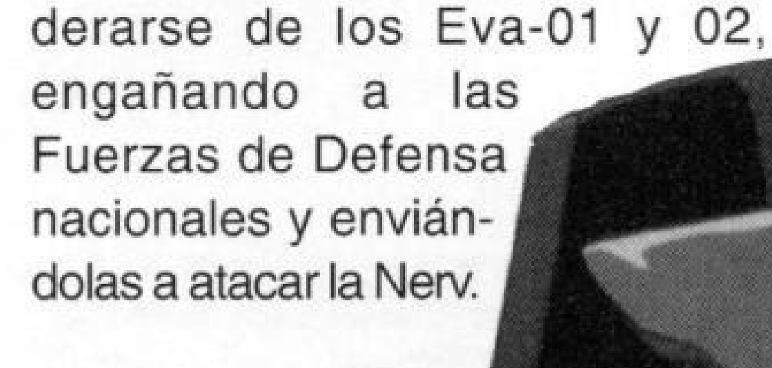
El primer largometraje," Death and Rebirth" comienza con un resumen de los primeros 24 episodios de la serie, incluyendo algunas escenas nuevas y retoma la acción después de que Shinji diera muerte a Kaworu, el último Ángel.

Asuka permanece en estado comatoso desde que sufriera el ataque psicológico del Ángel Nº 17.

Misato se introduce en el sistema informático de la Nerv para buscar **la causa verdadera del Segundo Impacto**: La explosión habría sido inducida por un grupo de humanos, con la finalidad de reducir a Adán, padre de todos los Ángeles, al estado de embrión (incapaz de reproducirse) y así tratar de impedir el nacimiento de una nueva raza, superior, que remplazaría rápidamente a la de los humanos.

Durante su investigación descubrirá la verdad sobre **el "proyecto de perfeccionamiento humano"** de la secta Seele y que la única manera de llevarlo a cabo es **haciendo que se produzca el Tercer Impacto,** utilizando para ello, no a los Ángeles... sino a los **Evangelion.**

Seele, traicionada por Gendou intenta recuperar los dos primeros Ángeles, Adán y Lillith y apoderarse de los Eva-01 y 02, engañando a las Fuerzas de Defensa nacionales y enviándolas a atacar la Nerv.



EL EVA- 05

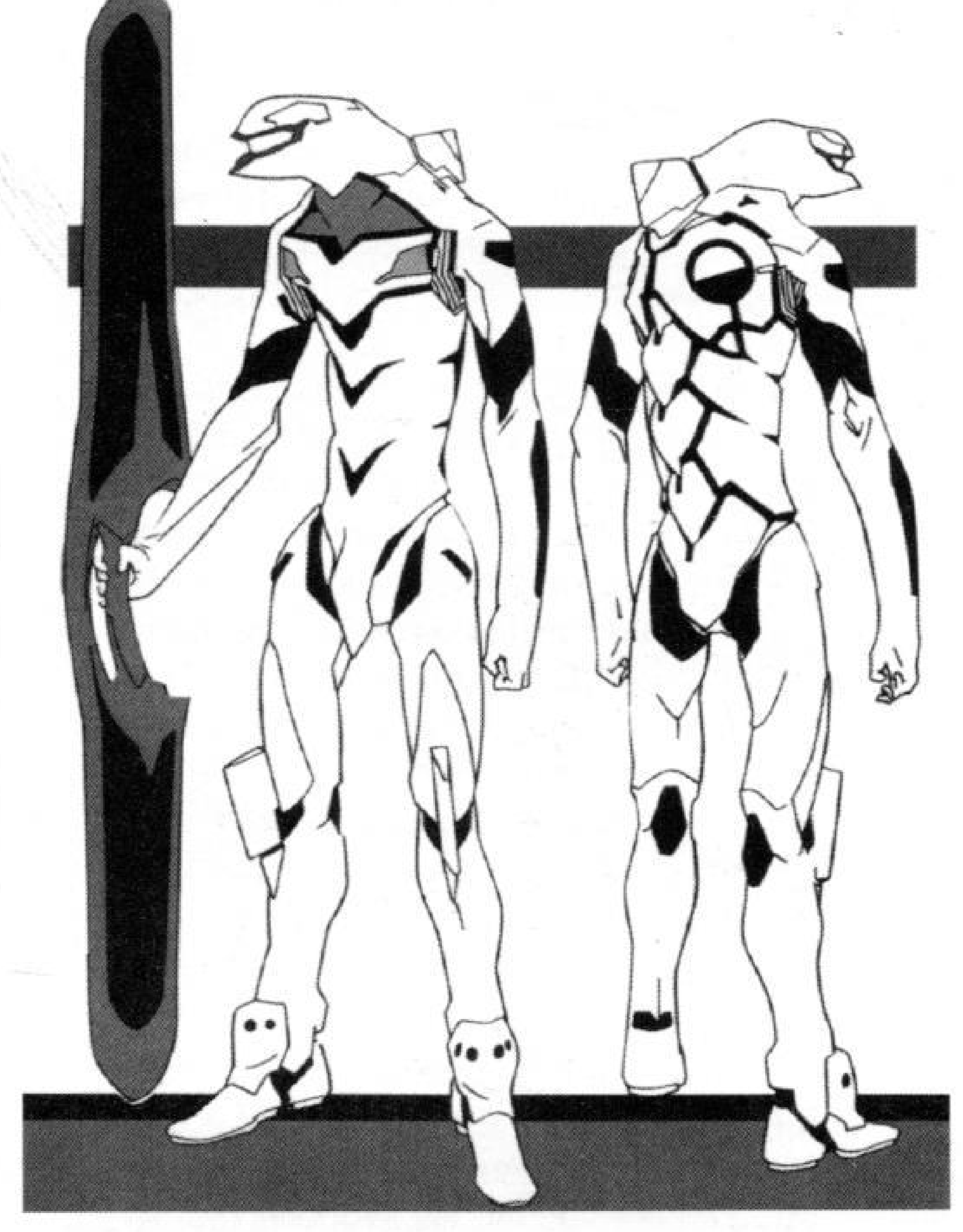
Estos nuevos Evas, fabricados en serie,presentan algunas novedades con respecto a los que ya conocíamos:

-No dependen de un aporte externo de energía, ya que tienen el sistema S2.

-En su interior no hay ninguna persona y son manipulados por el sistema informático"dummy plug" que imita digitalmente el perfil de un children, en este caso suplantan al quinto children, Kaworu.

-Tienen alas y pueden volar.

-Su arma principal es una doble lanza que puede transformarse en una réplica de la "Lanza de Longinus".



Asuka es introducida en el interior de su Eva-02 con objeto de mantenerla a salvo del ataque y la chica termina contactando con el espíritu de su madre, que se había suicidado varios años antes, tras una experiencia de fusión con su alma con el Eva, similar a la que igualmente vivió la madre de Shinji. Este contacto termina por devolverle el gusto a la vida y volviendo en sí, destruye ella sóla todos los vehículos de la armada nipona. Pero la secta Seele no abandona y decide enviar los últimos modelos de Evangelion (del 05 al 13) para hacer frente a los ataques de Asuka.

El segundo largometraje está compuesto por la nueva versión de los capítulos 25 y 26.

Nuevo episodio 25: Aire

Misato ha encontrado a Shinji y corren en su automovil hacia el hangar del Eva-01. Asuka es informada de que los nuevos Eva-05 tienen como objetivo producir el tercer impacto y es primordial acabar con ellos. Al llegar al hangar, Misato es alcanzada en el pecho por los disparos de un soldado. Shinji deberá tomar un ascensor que lo llevará hasta su Eva y Misato se despide de él recordándole la importancia de su misión: Es vital que acabe con todos los Evangelion, incluido el suyo propio, para evitar el fin de la humanidad; Pero ella no estaría a su lado para darle instrucciones, debería hacerlo él solo. Despues lo besó y le dijo "Continuaremos esto cuando lleguemos a casa". Pero Shinji sabía que no habría una próxima vez. Misato empujó al muchacho dentro del ascensor y cerró la puerta. Al momento sus fuerzas se desvanecieron y cayó al suelo rodeada por un gran charco de sangre. Con voz débil comenzó a llamar a sus amigos, a Pen Pen , a Kaji... Shinji, a salvo dentro del ascensor, sintió una gran explosión, y supo que Misato había muerto.

Asuka va derrotando uno a uno a todos los 05 que, aunque superiores en armamento, carecen de la habilidad y la práctica de nuestra amiga. Cuando parecía que todos habían caído, uno de los 05 atacó de imprevisto con su lanza, que, transformándose en una réplica de la "Longinus", atravesó el "A.T.Field" del 02 perforando su ojo izquierdo. Asuka comenzó a sangrar y su Eva agotó toda la energía. Como buitres carroñeros, el resto de los 05 se avalanzaron sobre su víctima para devorarla. Asuka, desesperadamente intentó que su Evangelion reaccionara, pero cuando éste iba a entrar en el estado berseker, es descuartizado por las lanzas del enemigo.

Shinji logra llegar hasta su Eva, cuando escucha por megafonía la mala noticia: Asuka ha muerto, y el Evangelion-01 sale a poner fin a esta situación.



Nuevo episodio 26

Maguro o kimi ni (Mi corazón puro para ti).

(Ojo, este capítulo es muy surrealista y será muy difícil que lo entendáis sin verlo. No obstante vamos a intentarlo, centrándonos solo en los hechos más importantes).

La Lanza de Longinus vuelve a la Tierra y Seele comienza el ritual que dará lugar al siguiente paso evolutivo de la humanidad. Los 9 Evas de la serie 05 agarran al robot de Shinji, elevándolo en el cielo, y adoptan las posiciones de los diez círculos del "Árbol de la Vida" (símbolo cabalistico que representa el camino seguido por Dios para llegar a la Tierra y que debe seguir toda alma para llegar hasta Dios) dando comienzo el "Tercer Impacto".

Mientras, en Nerv, Rei se introduce dentro del Ángel Lillith, y éste baja de la cruz, tomando la forma de la muchacha. Como un fantasma, atraviesa el suelo de Geofront hasta llegar a la superficie.

La lanza de Longinus atraviesa el núcleo del Eva-01 y los 9 Evas de la serie 05 se clavan sus propias lanzas. Se produce una gigantesca explosión, y las almas de los humanos se van introduciendo en el cuerpo de Rei (que cada vez se va haciendo más y más grande), mientras que sus cuerpos se van convirtiendo en L.C.L.

El "programa" se centra en Shinji que alcanza la perfección, y entonces descubrimos que la misma esencia del ser humano se basa en su imperfección, ya que una vez completo se convierte en una especie de Dios con poder para modelar la realidad a su voluntad. Shinji, de alguna manera, viaja al pasado para reencontrarse con Asuka.

Poco a poco todos los seres de la Tierra van pasando a formar parte de Rei; Pero cuando el Eva-01 es engullido, escapa destrozando el cuello de la gigante, dejando escapar las almas de los humanos. La gigante Rei se desintegra y el Eva 01 se pierde ardiendo en el espacio junto a la lanza de Longinus. Quizás, en un planeta distante, algún día, alguien descubra sus restos y experimente con él para intentar elevar su raza a la perfección, como hicieron los humanos con Adán.

En la escena final vemos como juguetean los enamorados Shinji y Asuka, en una tierra yerma, bajo un cielo estrellado.



LA MÚSICA







La banda sonora de la serie ha sido editada en Japón recopilada en tres CD´s. Aquellos que busquen cancioncitas se sentiran defraudados. Tan solo hay alguna que otra, intercalada entre los estupendos background music.

Neon Genesis Evangelion

Un total de 23 cortes entre los que destacan las versiones extendidas del opening "Tesis de un Ángel atroz" y del ending ("Fly me to the Moon", un tema clásico que en su día cantara Frank Sinatra). Se deja escuchar.

Neon Genesis Evangelion II

25 "tracks" de los cuales 5 son versiones del "Fly me to the Moon". Incluye el opening y el ending en su versión de televisión. Es un poco más pesado que el anterior, pero no está mal.

Neon genesis Evangelion III

Sin lugar a dudas, el mejor de todos. Y no porque lo diga yo: Lo reafirman los millones de ejempares vendidos en Japón durante el verano del 96, que lo llevaron a ser el Nº1 de las listas de música general. Son 34 temas entre los que, apartando las 12 versiones del omnipresente "Fly me to the Moon" (más otras dos versiones instrumentales del mismo tema), encontramos lo mejorcito de la banda sonora. Tan solo se echa de menos el tema del opening original de la serie, del que se incluyen dos versiones instrumentales.

FLY ME TO THE MOON

Fly me to the moon
And let me play among the stars
Let me see what Sping is like
On Jupiter and Mars
In other words, hold my hand !
In other words, darling, kiss me !

Fill my heart with song
And let me sing forevermore
You are all I long for
All I worship and adore
In others words, please be true !
In others words, I love you !

DRAGON BALL GT

Como recordaréis, en nuestro número anterior os contamos como Baby, el último Tsufuru,se había fusionado con Vegeta y tras rehacer su planeta natal, "Plant", utilizando las "Bolas de Dragón Supremas", había conducido hasta allí a toda la humanidad, que permanecía bajo su control. Goku intentó detenerlo, y durante la pelea alcanzó el estado de Super Saiyajin nivel 4 y Baby-Vegeta, intentando imitarle, se transforma en Oozaru (mono gigante) gracias a un aparato inventado por Bulma, quién también está bajo el dominio de Baby.

Todos echan una mano

Goku está herido. Baby-Vegeta, en su actual forma de mono dorado, ríe, y está a punto de acabar con la vida del saiyano. Los habitantes de la ciudad, que están siendo poseídos por Baby, animan a su líder. De repente, Baby empieza a resentirse del último golpe recibido (un "Kame Hame Ha" multiplicado por 10), lo que permite a Goku tomar fuerzas y volver a plantarle cara al monstruo.

El anciano Dai Kaio Sama confía una importante misión a Kaiokibit: Conseguir la Chousui, el agua mágica de la Torre de Karín, que tiene el poder de limpiar la maldad del corazón de la persona sobre la que se derrama.

En su búsqueda llega hasta el Palacio de Dios, y tras esquivar a Mr. Popo, entra en una sala llena de cántaros de agua. Mientras intenta averiguar cual de los recipientes contiene el agua que busca, es descubierto por Dende y Mr. Popo. Estos, aún poseídos por Baby intentan detenerlo, pero durante el forcejeo, uno de los recipientes de agua les salpica, y recuperan la conciencia: Han sido liberados del influjo de Baby y han descubierto cual era el agua mágica.

Ya de vuelta al planeta Plant, Kaiokibit libera también a Trunks, y tras ponerle al corriente de la situación, corren a rescatar a los demás.

Goku y Baby, han continuado peleando hasta caerse redondos, y permanecen en el suelo inconscientes en un doble K.O. Bulma dirige los rayos de luz de su satélite hacia Baby-Vegeta para que recobre la conciencia y los dos contrincantes vuelven a la pelea. Goku está muy débil y se teme lo peor. Pan Y Mr. Satán observan atemorizados y Bulma ríe maliciosamente.

Baby sabe que Goku está al límite y se divierte estrellándolo contra el suelo. Pan quiere salvar a su abuelo, y se interpone entre Goku y el mono gigante. La chica intenta razonar con el monstruo, pero su plan no resulta. Baby se abalanza sobre Pan, pero es detenido por el recién liberado Trunks.

Baby-Vegeta le reprocha su acción, indicándole que está pegando a su propio padre. El chico se para un momento para recapacitar, y en ese instante recibe una patada que lo manda lejos.

Goten y Trunks sugieren fusionarse como Gotrenks, pero Goku les advierte que ni siquiera así podrían detener a Baby. Él solo ve como única solución recuperar el estado de supersaiyano 4º nivel, utilizando para ello la energía de Trunks y de sus hijos.

Baby intenta evitarlo, pero Goku utiliza el "Golpe de Sol" de Ten Shin Han para cegarlo y ganar tiempo. Ubu, que había sido tragado por Baby (ver número anterior) comienza a producirle grandes dolores de estómago, por lo que el monstruo lo escupe al exterior.

En ese momento Pan, Trunks, Gohan y Goten, reunidos alrededor de Goku le donan la energía necesaria para la transformación y el combate se reanuda.

Todos miran la pelea asombrados.

Cada uno de los contrincantes afirma ser capaz de vencer al otro y ambos se sumergen en un rápido ataque, lanzandose bolas de energía a toda velocidad.

Los dioses Kaioshin contemplan la pelea desde la bola de cristal, y se preguntan de









que manera podrán utilizar el Agua mágica para ayudar a los humanos.

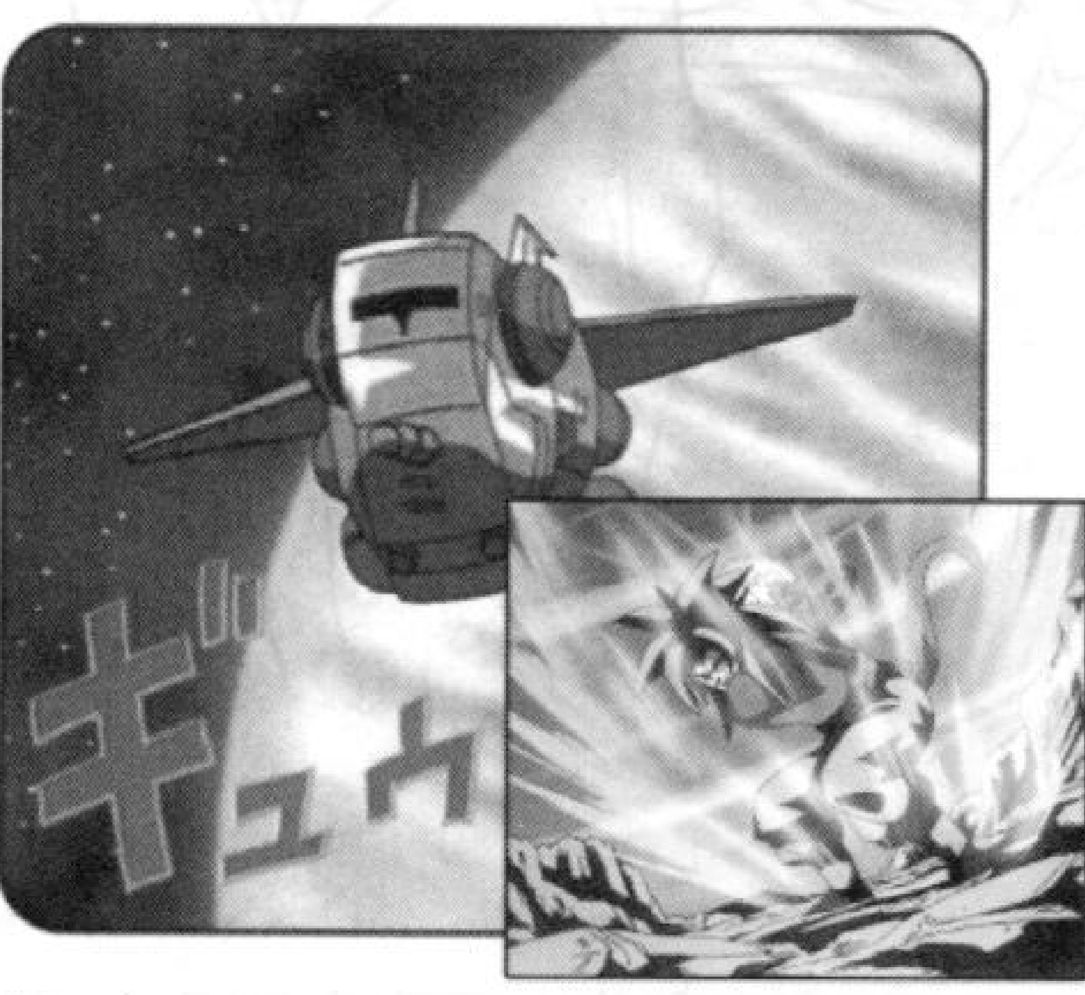
La muerte de Baby

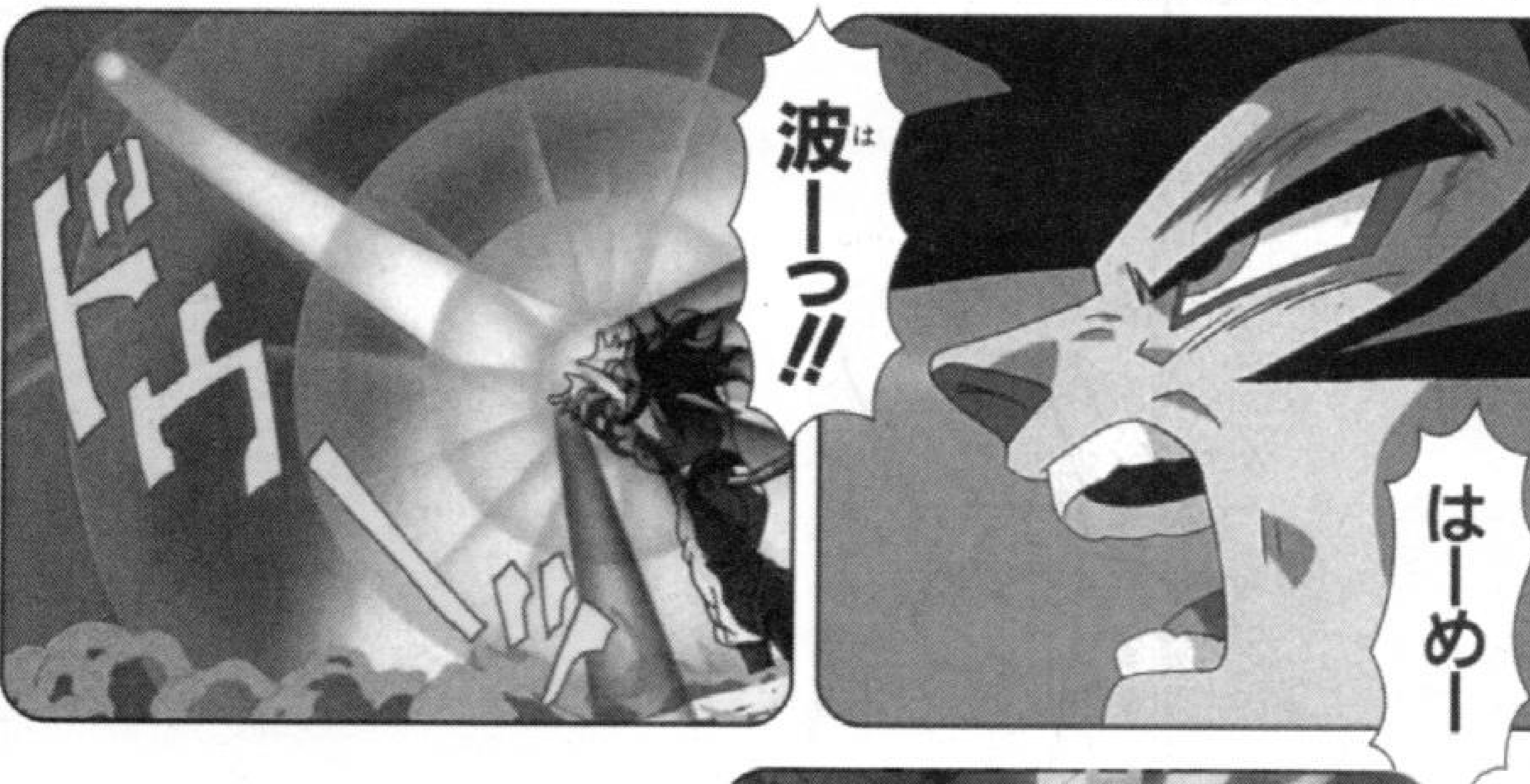
Baby comienza a dar muestras de agotamiento. Goku se mete con él diciéndole que se va a aburrir si su enemigo se cansa tan pronto. Baby pica el anzuelo y lanza toda una serie de ataques sin dar en el blanco, para terminar con la nueva "Revenge Death Ball" (Bola de Muerte vengadora), el ataque definitivo contra el Saiyano 4. Goku, con gran esfuerzo, lucha por evitar que la gran bola lo arrase. Baby ya se imagina a Goku muerto. Este piensa en sus hijos y encuentra una razón por la que seguir resistiendo hasta el final. Hincha sus músculos y absorbe la energía de la "RDB", que desaparece. Goku golpea a Baby-Vegeta con un Kame Hame Ha y este cae inconsciente al suelo. Pan anima a Goku para que acabe de rematar al mono gigante, pero Goku le recuerda que, si lo hace, también moriría Vegeta. Pan lo había olvidado. Trunks, sin embargo, insta a Goku a seguir adelante; si Baby muere, se salvarán incontables vidas. Goku reflexiona un poco y, finalmente, dispara una potente onda de energía eliminando totalmente el rabo del mono. Baby, abandona el, ahora inútil, cuerpo de Vegeta y adquiere su autentica forma. Bulma le ofrece toda la energía de los Tsufurianos para seguir luchando, pero Baby la aparta de un golpe e intenta escapar en una pequeña nave. Cuando el aparato se sitúa en línea con el Sol, Goku dispara un Kame Hame Ha y la nave se desintegra, acabando con la amenaza de Baby para siempre.

En el resucitado planeta Plant el agua mágica es repartida por Gohan y Kaiokibit entre los humanos tsufurianos.

En la Tierra, Goku piensa que por fin todo va bien, cuando de pronto el suelo se resquebraja. Goku habla con Dende:Se supone que esto no debería ocurrir, porque él había devuelto las Bolas de Dragón dentro del plazo de un año desde que fueran despedidas al espacio (al principio de la serie). Dende cae de rodillas y pide perdón por habérselas dado a Baby, cuando estaba dominado por él, para que las usara.Incluso si consiguieran reunir las bolas de nuevo, ya sería demasiado tarde para restaurar la Tierra.







Vegeta sugiere que deberían evacuar a todo el mundo al planeta Plant. Para ello, Mr.Satán anuncia a los terrícolas que la Tierra va a explotar y que hay ciertas personas repartidas por el mundo, que llevan una chapa de Mr. Satán, para ayudarles a salir del planeta.

Inmensas colas de gente van siendo teletransportadas gracias a los poderes de Goku y Kaiokibit.Al mismo tiempo despegan flotas enteras de naves espaciales.

Faltan pocos segundos para que la Tierra explote. Piccolo localiza a las últimas personas que quedan en el planeta y Goku logra tele transportase con ellas en el último momento. La Tierra Explota y Piccolo, que aún continúa allí, muere.

Más tarde, nuestros amigos utilizan las Bolas de Namec para restaurar la Tierra y la vida vuelve a la normalidad.

Un nuevo torneo

Pasa el tiempo. Satán cansado por los años, de ser el "Gran salvador del Mundo" decide celebrar un torneo de artes marciales para decidir quien será su sucesor.

Goku, dada su apariencia se verá obligado a participar en la modalidad infantil y, será descalificado al salirse del ring cuando el niño al que se enfrenta utiliza su técnica secreta: las cosquillas.

Pan , ante la horrible idea de ser la sucesora de su abuelo , abandona, y finalmente resultará vencedor el propio Mr. Satán, cuando Ubu (que continúa fusionado con Buu) se deja ganar para no arrebatarle la popularidad al "campeón".

La invasión infernal

Mientras, en Satán City aparece un extraño puente cósmico que comunica con el Infierno, y por el cual están llegando a la Tierra todos los malosos aparecidos durante la serie: Los culpables son el Dr. Myu y el Dr. Guero que en el infierno han unido sus fuerzas para au-







mentar el poder de Freezer y el de Célula, así como para crear una réplica del androide Nº17.

Esta nueva creación, reta a Goku para que vaya al infierno y pare la invasión que está sufriendo la Tierra. Una vez allí, el portal se cierra dejando a Goku atrapado en el infierno junto a los nuevos Freezer y Célula.

Mientras, en la Tierra el nuevo A-17, el Dr. Myu y el Dr. Guero esperan la hora de destruir el planeta y conquistar el universo.

Freezer se burla de Goku por parecer más joven que antes y Goku replica que es más fuerte de lo que parece. Después de hacer alardes de sus nuevos poderes, Célula comienza la pelea.

En el mundo real, Pan Goten y Trunks luchan contra Rilld (el antiguo esbirro del Dr. Myu) y Vegeta no tiene ningún problema en deshacerse por segunda vez de su antiguo compañero de fechorías Nappa. Guero ordena al "Guerrero del Infierno Nº17" que ataque al príncipe de los Saiyajins. El androide surge del suelo envuelto en llamas.

La lucha contra Freezer y Cell parece interminable: Cada vez que Goku derrota a uno de ellos, este vuelve a recuperarse. Freezer incluso utiliza técnicas mágicas aprendidas en el infierno como el "Hell Buster", con la que inmoviliza a Goku y le hace caer a la zona más baja del infierno, donde una máquina de "Hielo Infernal" lo congela.

De vuelta a la Tierra, El antiguo C-17 dominado por el doctor Guero, va al encuentro del Nº 18 y ejerce control mental sobre su hermana.Los androides se alejan juntos repitiendo "somos un equipo". Krilin llama al Nº 18 pidiéndole a su mujer que vuelva a su lado. El A-17 mata a Krilin y esto hace que el Nº 18 salga del trance. La chica se acerca a Krilin, que yace tendido en el asfalto, lo coge de la mano y le dice que lo quiere.

Célula y Freezer se felicitan mutuamente por haber acabado con Goku tan rápidamente,



cuando el hielo en el que está atrapado empieza a resquebrajarse: El hielo infernal es una tortura pensada para los muerto no para los vivos. Goku se libera y utiliza el mismo truco para congelar a Freezer y a Célula.

Vegeta y el nuevo Nº 17 continúan peleando cuando aparece el antiguo Nº 17. Los dos androides comienzan a brillar y se fusionan formando el "Androide del Infierno Super 17".

En la pelea contra este nuevo enemigo se unen Ubu, Goten, Trunks y Gohan, que lanza un Kame Hame Ha sin obtener ningún resultado. En un momento el Super 17 derriba a todos sus enemigos, y Goku desde el Otro Mundo observa la desesperada situación desde una bola de cristal.

Piccolo, que está en un agradable lugar del cielo rodeado por un grupo de espíritus disfrutando de un agradable Picnic, llama al rey Enma y le pide que lo mande al Infierno junto a Goku, pero Enma comenta que no tiene ninguna razón para mandarle a tan espantoso lugar. Piccolo se cabrea, comienza a insultarlo, y se carga unas cuantas almas de las que pululaban por allí, y le recuerda a Enma que él sigue siendo el Gran Rey Demonio.

Goku y Piccolo se encuentran por fin en el infierno. El Namequiano tiene un plan para hacer que Goku vuelva a la Tierra: Pretende volver a abrir el portal dimensional a la Tierra con la ayuda de Dende. El único problema es que para que esto ocurra, Dende desde la Tierra y Piccolo desde el Infierno, tienen que "atacar al mismo punto del espacio". Los dos namequianos se pasarán el resto del episodio intentándolo sin conseguirlo.

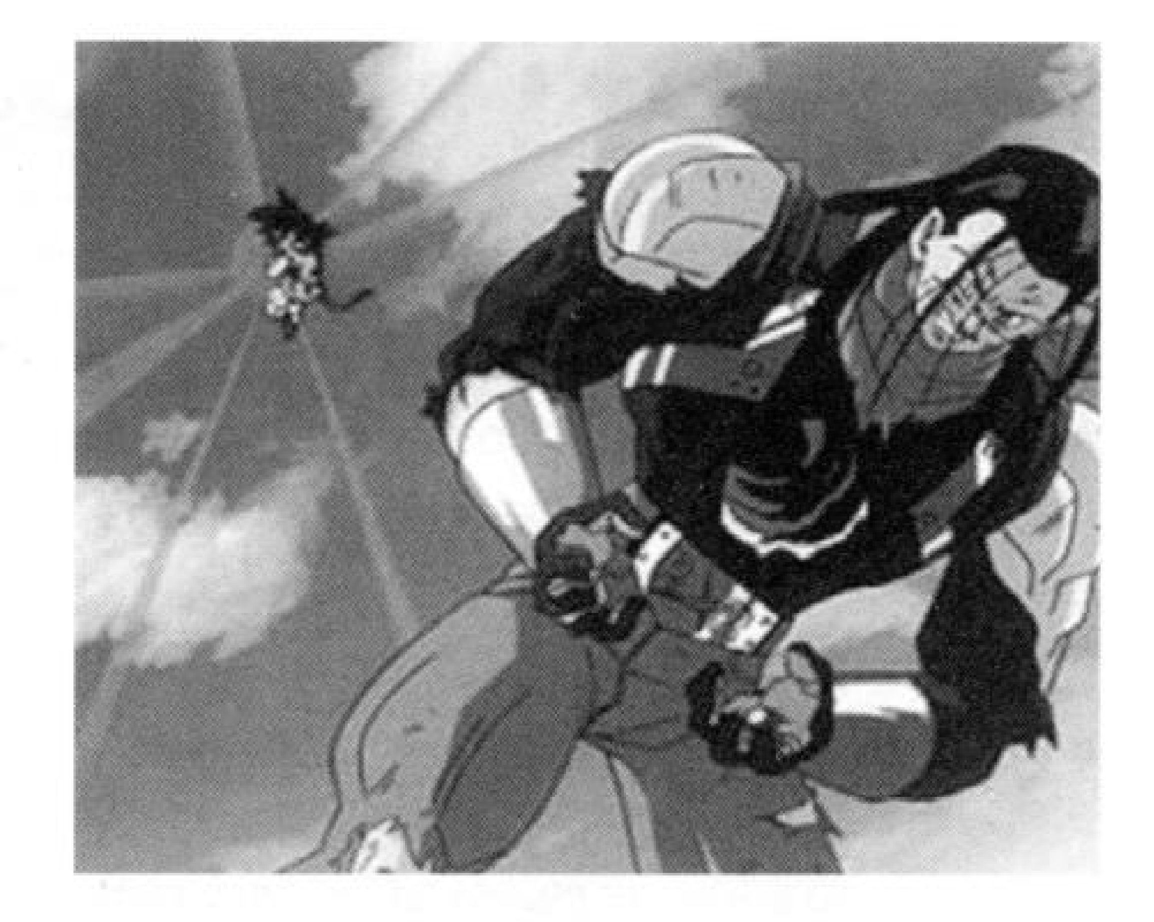
Goku sugiere a Piccolo que en lugar de contar "Un, dos, tres" en los ataques para abrir el portal, digan "Ten-don, Katsu-don y Oyakudon " (nombres de platos de comida china a base de arroz). Piccolo es reacio a hacer una cosa tan estúpida, pero al final accede y el portal se abre, permitiendo a Goku volver a la Tierra.

Guero ordena al nuevo 17 que acabe de una vez con Vegeta, pero Pan y Giru se le acercan por detrás y le obligan a retirar la orden.

En ese momento, el Dr. Myu juega sucio: Descubrimos que el nuevo 17 solo le obedece a él, ya que ha utilizado tecnología mutante para su creación. El androide mata por segunda vez al Dr. Guero y le sugiere a Myu que acaben con la "basura " del planeta destruyendolo. Myu se alegra al oir esto y agrega







que ahora que Goku no está, no tendrán ningún problema en hacerlo.

El príncipe se incorpora y grita que él será el único que defienda la Tierra , no Goku. Myu ordena la destrucción de Vegeta, pero Goku aparece justo a tiempo para impedirlo y Vegeta exclama "¡ Kakarot, bastardo!".

Myu se pregunta cómo ha podido escapar Goku del Infierno, a lo que el chico responde: " He vuelto a la Tierra porque la comida del Infierno sabía mal".

Super 17 adopta una posturita dramática, plantandose frente a Goku, que se transforma en Supersaiyajin y ataca.

Pero Myu ha programado un contraataque para cada una de las técnicas de Goku y el androide absorbe la energía haciéndose cada vez más fuerte. Durante la pelea Goku se hunde en el océano, y reaparece como Super Saiyajin 4.

Myu se sorprende: Nunca había visto a Goku en este estado,y ahora el androide no va a ser tan eficiente. La pelea continua y Super 17 va cargándose de la energía desprendida de los ataques de Goku, hasta que se le acerca a la cara y al grito de ¡"Muere!, la suelta de golpe. Goku queda hundido en el suelo, e intenta levantarse sin conseguirlo.

El Super 17 dispara un dengeki jigoku dama (una especie de agujero negro). Goku se teletransporta y agarra al androide por la espalda con la intención de movilizarlo. El saiyano expulsa toda la energía de golpe, pero el Nº 17 se protege con una barrera y no sufre ningún daño. Goku sin embargo ha vuelto a su estado normal (o sea, de enano) y ya no sabe qué hacer, cuando la Nº 18 aparece dispuesta a vengar la muerte de Krilín. La chica desafía a su hermano pero le advierte que los ataques pueden activar los explosivos que el Dr. Guero introdujo en ellos durante su fabricación. Goku sabe que esto es un farol, ya que hace mucho tiempo que Shenron los hizo desaparecer. El Super 17 vacila indeciso, y Myu comienza a insultar al androide, que se mosquea y le dispara un "Jigoku dama" acabando para siempre con el doctor.

La Nº 18 ataca lanzando bolas de energía.

El Super 17 las absorbe, pero Goku observa que cuando lo hace el androide no se mueve. Goku se teleporta delante de Nº18, y mientras ésta continúa atacando, el pequeño se prepara para hacer un "Ryu ken bakuhatsu". Una estela de luz dorada en forma de dragón rodea a Goku, y golpea al asombrado androide, que sera atravesado seguidamente por un Kame Hame Ha, y destruido.

Nuestros amigos deciden reunir las Bolas de Dragón para resucitar a Krilín y reparar los daños causados en la ciudad por la invasión infernal. Todos se reunen frente a la Capsule Corp y Goku invoca al dragón. Las bolas comienzan a hacer un ruido extraño y Pan se da cuenta de que están agrietadas. El dragón no aparece y Goku se pregunta si se habrá equivocado al decir las palabras. Bulma le sugiere que haga la invocación en namequiano. Esta vez el cielo se oscurece y una luz roja atraviesa las nubes al tiempo que se produce un temblor de tierra. Se siente la presencia de un gran poder demoníaco y un dragón azul, viejo y feo aparece en el cielo.

Kaito usa la telepatía para avisar a Goku de que ese no es Shenron. El dragón sonríe mientras se enciende un cigarrillo. Trunks pregunta sobre la identidad del dragón pero éste se limita a levantar las bolas y tragárselas, para luego convertirse en un tornado y dividirse en siete dragones negros que salen disparados hacia distintos lugares del planeta, llevando cada uno consigo una de las Bolas de Dragón.

Todos se preguntan qué ha ocurrido, pero el único que sabe la respuesta es Dai Kaio Sama: Durante los últimos 30 años, desde que Bulma inventase el radar del dragón, las bolas han estado cumpliendo un de-



seo tras otro. Pero para que el equilibrio universal permaneciese, por cada energía positiva que se generaba, otra negativa de igual magnitud quedaba encerrada en la bola. Ahora las bolas han llegado al límite, no han podido resistir más y se han roto, dejando escapar a los siete dragones negros, unos seres malvados que ya habían acabado con la vida en la Galaxia hace milenios.

Goku, no tiene mucha idea de como solucionar el problema, pero al menos intentará derrotar a los dragones antes de que destruyan la Tierra e intentará recuperar las bolas por si tuvieran arreglo.

Gohan quiere acompañar a su padre, pero Goku piensa que con su nuevo poder de SSJ 4 será más que suficiente para vencer.

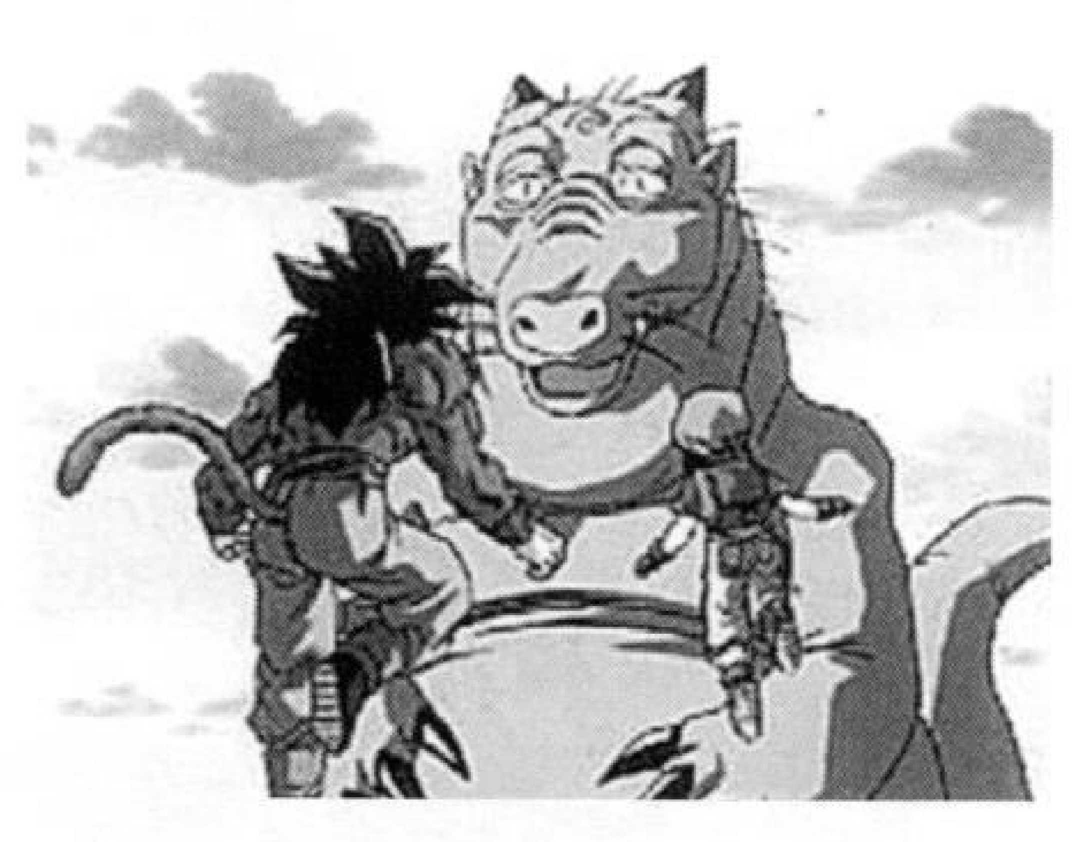
Mientras, los dragones negros van descubriendo su propio elemento y adoptan su verdadera forma: El primero de ellos se introduce en un volcán, que inmediatamente entra en erupción, destruyendo un pueblo cercano, el segundo viaja al norte y se convierte en una estatua de hielo, el tercero se vuelve brillante como un rayo, el cuarto gira en el aire hasta crear un huracán que arrasa una ciudad, el quinto sale del suelo y toma la apariencia de estatua, el sexto se pierde entre la nubes y el séptimo se zambulle en un lago, cuyas aguas se vuelven venenosas, matando a todos los peces y convirtiendo en cieno los alrededores.

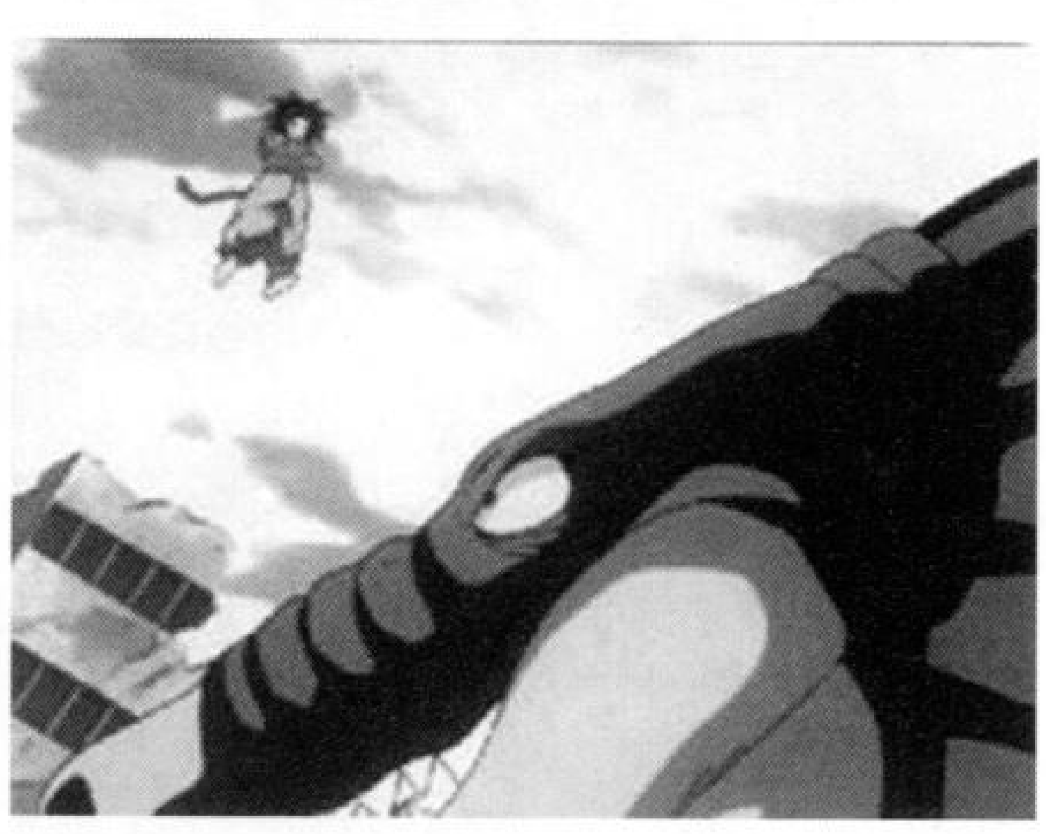












Goku llega hasta la costa y se da cuenta de que ha olvidado el radar para buscar las bolas. Cuando se da la vuelta para volver por él, encuentra a Pan con Giru a su espalda. Goku le regaña por haberlo seguido y la chica se niega a entregarle el robot-radar a menos que la lleve consigo. El robot agrega que Pan es una chica muy peligrosa y que junto a ella Goku tendrá un 70% de posibilidades de éxito. Goku termina asintiendo y continúan la búsqueda. Giru localiza una bola cerca y los conduce hasta el lago envenenado.

Allí se encuentra Ryan-Sheron, un dragón verde y gordinflón, que tiene un cuerno pequeño en su frente. Pan le pide la bola al dragón, y Ryan comienza a hincharse de aire, haciéndose más grande.Goku deja que pan se encargue del Dragón, ya que según calcula, no tendrá mucho problema en deshacerse de él, ya que no parece más poderoso que Mr. Satán.

Ryan pregunta a Pan si desea las bolas para pedir un cuerpo menos feo. Este tipo de comentarios pone a Pan fuera de sí, que, dando su mochila a Goku para que se la sostenga, va hacia el dragón y lo golpea. Pan le pide que se rinda pero este se limita a sonreír. Pan intenta golpearlo pero el dragón la esquiva con facilidad. Ryan muestra ahora su verdadero poder y agarra a Pan y a Goku, lanzandolos lejos. Goku ataca de nuevo pero es abatido por la cola del monstruo, que se prepara para comerse a Pan. El chico se convierte en SSJ pero, falto de fuerzas cae de nuevo al suelo.

El dragón explica entonces que la energía negativa que lo ha regenerado proviene de cuando resucitaron al padre de Upa, y que estaba contenida en la bola nº2 y que tiene intención de eliminar a Goku y a Gohan (las dos mayores amenazas según él). El dragón expulsa un rayo por la boca y los dos guerreros son golpeados contra un acantilado y arrojados al lago envenenado para acabar con sus vidas.

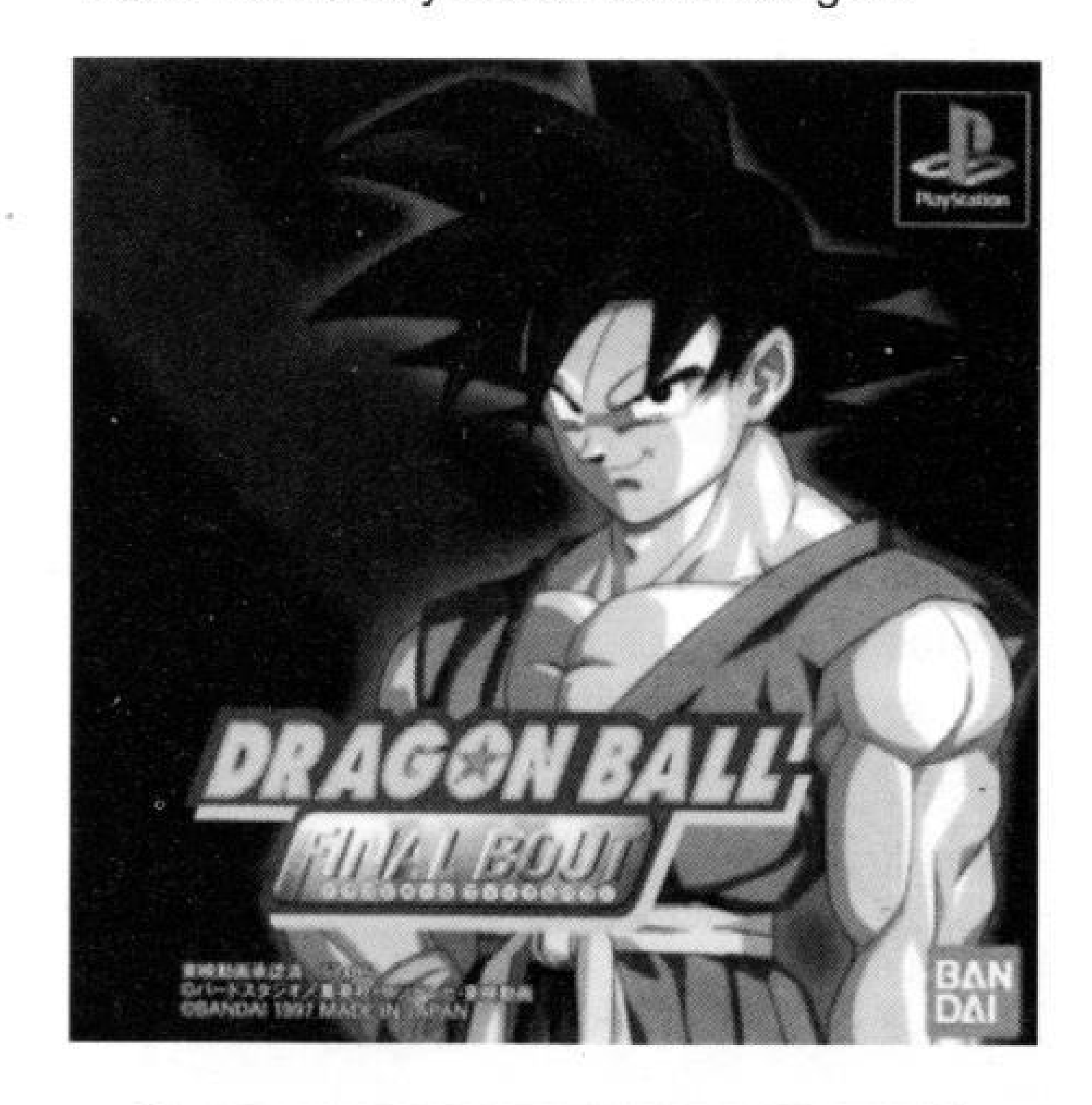
Giru logra poner a salvo primero a Pan y luego a Goku, llevandolos hasta un lugar del lago donde el agua todavía está limpia, debido a una grieta por la que emana el líquido. Goku y Pan agrandan la brecha y un caño de agua limpia golpea al dragón, a la vez que lo hacen nuestros dos amigos, destruyendo así a Ryan.

El cielo y el agua comienzan a purificarse y la Bola de Dragón de dos estrellas cae sobre la mano de Goku totalmente nueva.

Goku mitiga su sed bebiendo agua del algo, pero Pan prefiere ir a comprarse un zumo. GIru localiza una nueva bola en una ciudad cercana a la que se dirigen. Pan encuentra una máquina de bebidas e introduce una moneda. La chica comienza a gritar, una especie de gelatina roja está saliendo de la máquina emitiendo extraños sonidos. La ciudad está desierta por la aparición del dragón Uu-Shenron (muy pequeño,de color rojo y pico de pájaro), que, utilizando la gelatina, ha absorbido toda la energía eléctrica, haciendose más grande al formar una especie de armadura a su alrededor.

Goku y Pan son atacados por la masa viscosa y sacudidos por grandes descargas eléctricas. Esta vez el dragón ha renacido gracias a la energía desprendida de la resurrección de Goku, cuando llegaron a la tierra Vegeta y Nappa a comienzos de DBZ.

Goku se transforma en SSJ4 y comienza a golpear al dragón, pero todos sus ataques son repelidos por la capa elástica que lo recubre y que cada vez lo va haciendo más y más grande.Goku y Pan son sacudidos por las descargas eléctricas hasta que pierden el conocimiento.En ese momento la madre naturaleza les echa una mano; comienza a llover y la capa que recubre al dragón comienza a deshacerse. Finalmente Uu vuelve a ser pequeño y tendido en el suelo, debilmente entrega la bola a Pan. Pero cuando la chica se agacha para recogerla, el dragón intenta atraparla nuevamente con su gelatina. Goku dispara su Kame hame ha y acaba con el dragón.



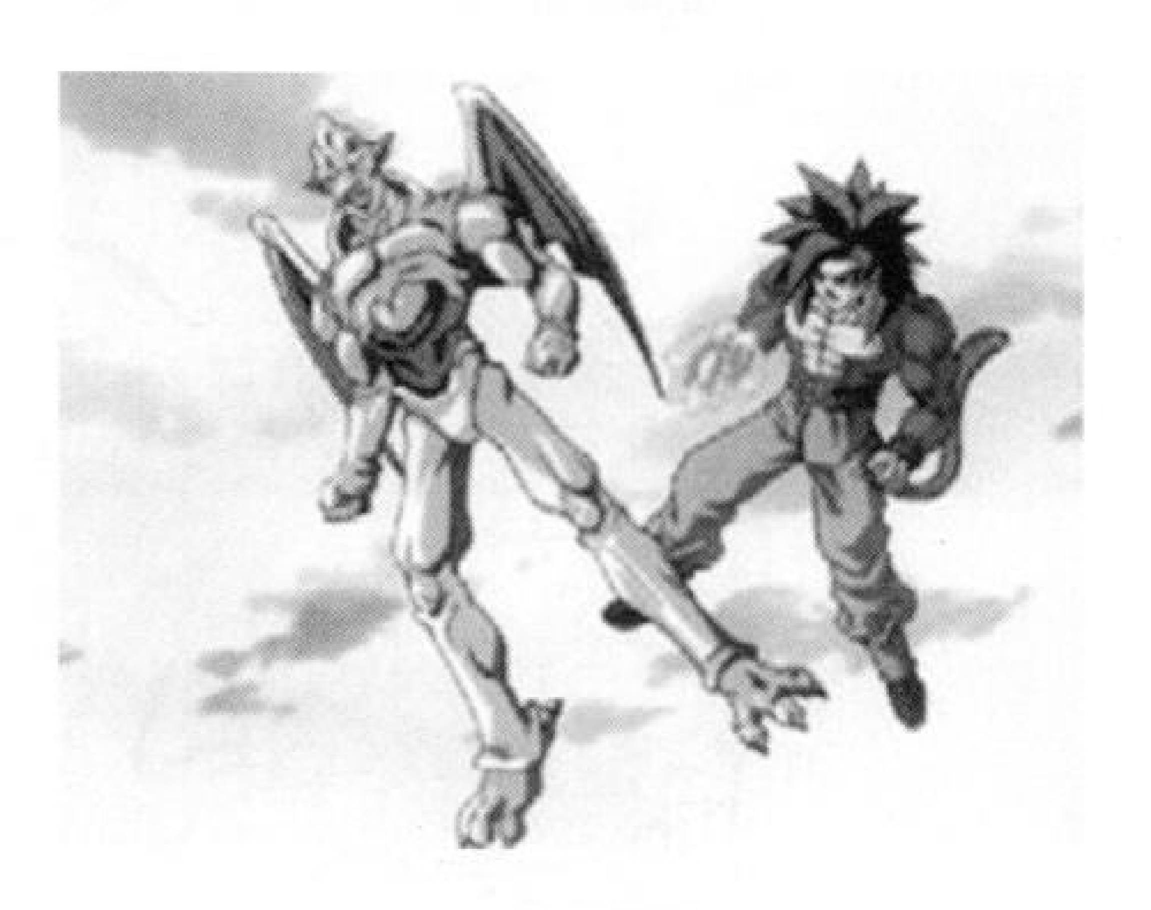
Esta es la carátula del último juego basado en los personajes de la serie, DragonBall: Final Bout. El final de la serie de televisión se ha ido retrasando hasta que el juego estubiera finalizado.

Ahora "GT" tiene los días contados

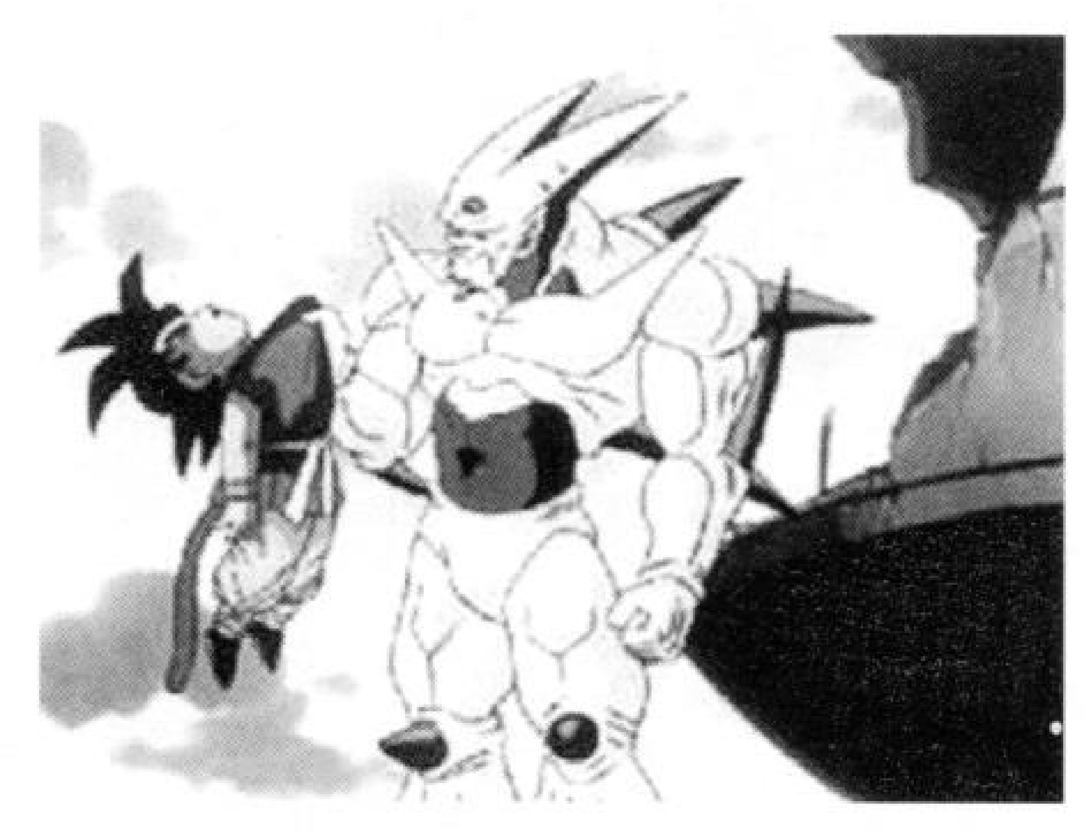












Nuestros héroes continúan su búsqueda, cuando llegan a una pequeña aldea con casas en forma de barcos de pesca. Giru se queda sin energía y pide comida. Pan y Goku también están hambrientos. En ese momento comienzan a llover peces. La gente del pueblo sale fuera a recogerlos a la vez que dan gracias por lo que está ocurriendo a su nueva princesa, que es comparada con una diosa. Desde que apareció ya no tienen que trabajar, y se pasan todo el día holgazaneando y bebiendo alcohol. La princesa es una chica de piel azul que emerge del lago y a su vez crea un remolino que lanza el pescado al aire para que lo recojan los lugareños.

Goku descubre que la princesa lleva una Bola de Dragón en su frente y que en realidad es el dragón Ryu- Shenron, creado de la energía que se produjo cuando Oolong pidió las braguitas (la primera vez que Goku reunió las Dragon Balls). La princesa, al ser descubierta, ataca con misiles de agua y con remolinos de viento. El dragon toma su forma original (es muy feo, de color azul y con alas). Pan descubre un punto débil en la cabeza del dragón. Goku y Pan atacan a la vez y el dragón es derrotado.

Giru detecta la siguiente bola, esta vez bajo tierra .Está en posesión de Chii-Sheuron, un dragón con forma de topo gigante, que solo está interesado en causar terremotos y que pasa olímpicamente de las peticiones de nuestros héroes.

El dragón excava un agujero hasta una ciudad y cuando sale para ver los estragos que ha causado se mosquea muchísimo: Goku y Pan han ayudado a la gente a ponerse a salvo del terremoto.

Goku y el dragón se enfrentan. Durante la contienda la bola que permanecía en poder del dragón, la de 7 estrellas, sale despedida. Pan corre a recuperarla, pero la esfera continúa defectuosa y Pan es succionada por una de las grietas.Goku intenta liberarla, pero falla y solo logra salvar a Giru. La bola vuelve a la frente del dragón con Pan en su interior.

Goku cambia a SSJ4 y pelea contra el dragón, aunque no se atreve a utilizar toda su fuerza por miedo a dañar a Pan. El dragón le incita a utilizar su Kame Hame Ha X10 y Pan le anima a hacerlo, aún a costa de su vida. Goku utiliza el ataque , pero inconscientemente lo modifica en el último momento: Aunque quisiese no podría matar a su propia nieta. A pesar de todo, el ataque no ha sido en bano: Pan logra salir de la bola y es rescatada por Goku, que seguidamente golpea al dragón hasta destruirlo.

Goku, Pan y Giru continúan el viaje hasta llegar a una ciudad en ruinas donde se enfrentarán a "Suu-Shenron", un dragón de color rojo capaz de manejar la temperatura de su cuerpo, pudiendo alcanzar los 6.000 grados Celsius (temperatura solar). Este dragón posee la bola de cuatro estrellas, lo que hace irritar a Goku que le dice al dragón que la bola le debe ser devuelta. Pan intenta luchar contra Suu, pero éste la deja K.O. de inmediato. A Suu solo le importa Goku. Comienza la lucha pero Goku no sabe qué hacer contra este nuevo enemigo. Después de mucho combate aparece el hermano mayor de Suu ,"San-Shenron", el tercer dragón. San está asociado con el hielo y termina congelando a Goku.

Al final, Goku consigue derrotarlos y aparece el más fuerte de los dragones , el 1er dragón, "Ii-Shenron", al que parece no afectarle los ataques de Goku. **¿Qué podrá hacer nuestro héroe contra este dragón ?**

Vegeta que, gracias al "rayo brutal" de Bulma (ver la saga de Baby), se ha convertido en un mono dorado, aparece para ayudar en la lucha.

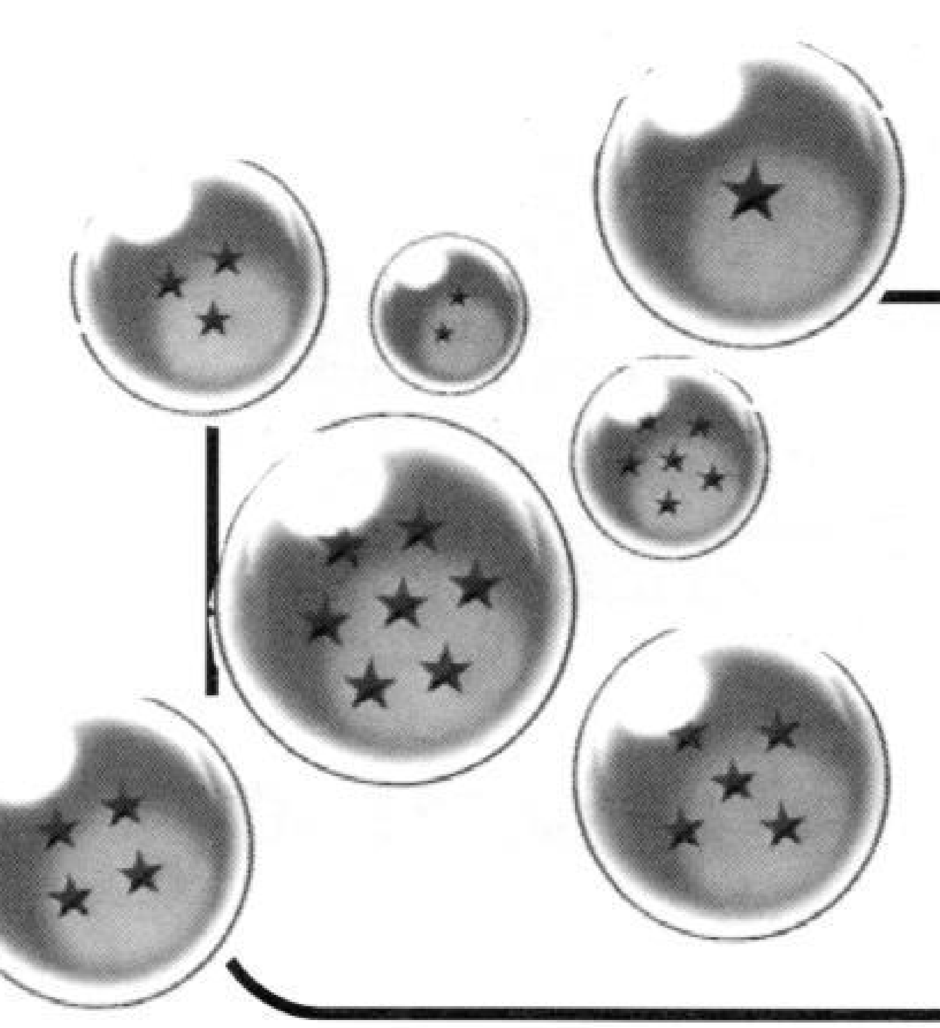
A Goku, mientras, le vuelve a salir el rabo, lo que le capacita para convertirse también en mono .Todo está preparado para la lucha final.

NOTA

Vegeta aparece tras lo sucedido en el episodio 55 (un especial dedicado a él) en el que el principe saiya descubre que, con la ayuda del "rayo brutal" construido por Bulma, también puede convertirse en un supersaiyano de nivel 4, al igual que Goku, y espera poder alcanzar el nivel 5 y así derrotar a Goku en combate, de una vez por todas.



Lorena Guilmain, Adán Miranda y C.L.B.



Notas sobre las DRAGON BALLS

Las nuevas bolas son llamadas Bolas de Dragón Supremas. Tienen mucho poder, porque fueron creadas por el namekiano que llegó a la Tierra, antes de que se dividiera en Dios y Piccolo.

Son un poco más grandes que las anteriores, las estrellas que contienen son de color negro y conceden un solo deseo. Cuando se separan, salen disparadas a distintos lugares de la Galaxia, y no de la Tierra .El Shenron supremo es amarillo, y diez veces mayor que el que conocíamos y puede resucitar varias veces a la misma persona. Pero el poder que desatan es tan grande, que causan la destrucción de la Tierra un año despues de cumplir el deseo-. Por eso deben ser reunidas de nuevo, para contrarrestar esa energía.



DRAGON BALL GT

ESPECIAL TV

¡LA HISTORIA DE SON GOKU! LA BOLA DE 4 ESTRELLAS COMO PRUEBA DE VALENTÍA

El pequeño Son Goku: Lleva el nombre de su antepasado. Va a la Escuela Superior Junior y vive con su abuela. A pesar de parecerse mucho a nuestro Goku, es un chico llorón y cobardica.

Pan: La abuela Pan tiene una apariencia normal y corriente, con arrugas y el pelo gris. Vive con el pequeño Goku, alejada de la ciudad. Tiene más de 100 años, pero todavía está en forma.

Pakuu: Es un chico fuerte y grandote, de piel morena y pelo castaño rojizo. Pakuu es el matón de la escuela, y siempre se mete con Goku. Tiene 2 amiguetes; Megane, que es alto, desaliñado y con gafas, y Weasel (chivato o comadreja en inglés) con dientes de conejo y una gorra que lleva con la visera hacia atrás.

El Monte Paozi: Es el hogar de numerosos mónstruos y el sitio donde el pequeño Goku espera encontrar una de las Bolas de Dragón.

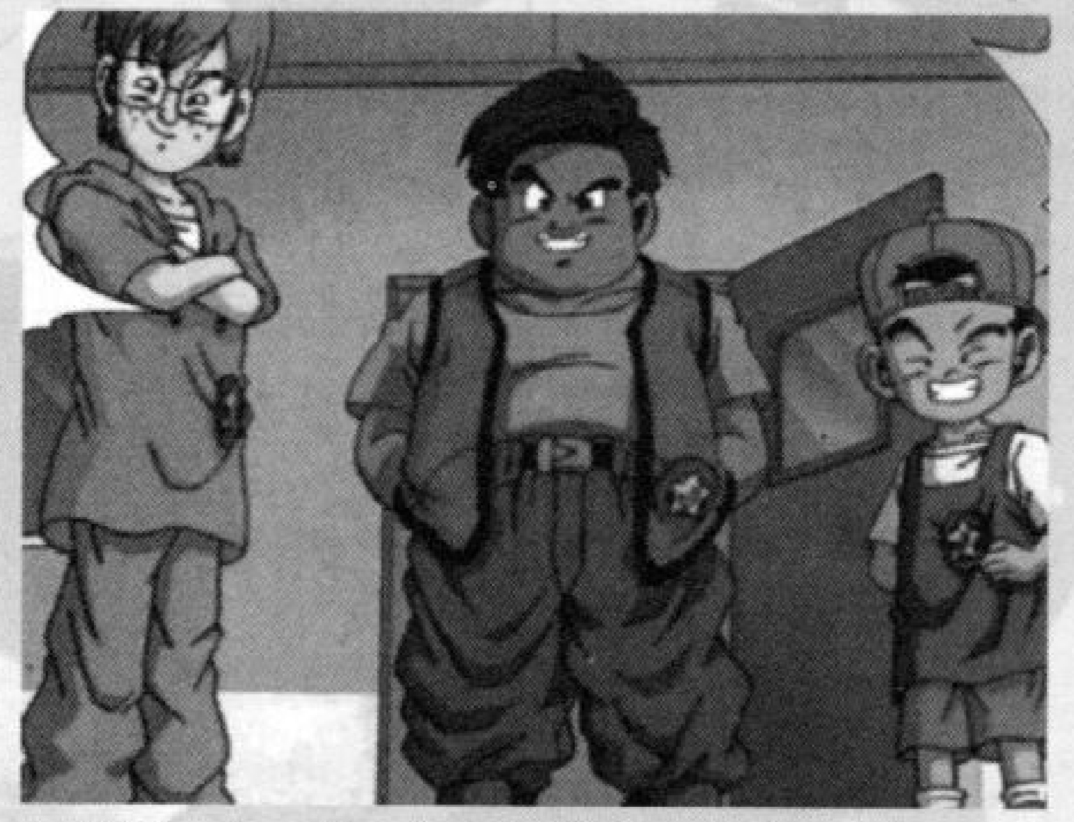
Mamba: Bruja de piel azul, aficionada a comer carne humana. Tiene el pelo largo y rojo y las orejas puntiagudas. En realidad, es bastante guapa, y le encantan los piropos. Mamba tiene dos compañeros con quienes odia tener que compartir la comida: un gallo alto, de plumaje azul, con la habilidad de cambiar de forma, y una monstruosa rana gigante que devora sus presas de un bocado. Los tres viven en el bosque situado entre Satán City y el monte Paozi

Rey Yoma: Este jabalí gigante de pelaje morado, es un rey demonio guerrero con la facultad de transformarse (puede convertir su brazo en un cañón y disparar grandes balas de acero). Gobierna en el monte Paozi y nunca ha sido derrotado.

Han pasado 100 años desde que Goku mató a Baby, y los que vivían entonces, han muerto ya, con una excepción: Pan, que ahora es una anciana a la que vemos rezando ante la tumba de Son Goku. Un chiquillo corretea a su alrededor, es su nieto Goku; tras fallar varias veces en su intento de cazar una mariposa, se une a las oraciones de su abuela.



Pan quiere entrenar a Goku para que llege a ser un gran guerrero, pero a éste le sale todo mal. Pan le recuerda las grandes hazañas de su tatarabuelo, cuando es interrumpida por el pequeño que dice estar muriéndose de hambre (lo que parece ser su única similitud con el antiguo Goku). En la escuela superior Júnior de Satán City, Goku se distrae con su juguete favorito; un bolígrafo de la Capsule Corp relleno de agua y de unas figuritas flotantes con forma de una nave, un astronauta y estrellas.



Al finalizar la clase, Pakuu le hace la zancadilla a Goku cuando bajan las escaleras, e intenta comenzar una pelea.Él y sus dos amigos(...) quieren comprobar si Goku es tan fuerte como Pan (famosa por ser la nieta de Mr. Satán), pero el crío se limita a esbozar una sonrisa, actuando cobardemente. Pakuu le quita el bolígrafo y se marcha.

Ya en casa, Pan regaña a Goku por no haberse defendido y se niega a creer que un miembro de la familia Son pueda haber vuelto la espalda a una pelea. La anciana sufre un ataque cardíaco y cae desmayada al suelo.

Ya en el Hospital de Satán City, Goku le ruega que se ponga bien para que pueda protegerle de Pakuu. Pan le responde que su único problema es su falta de valor y añade que Goku es un chico muy especial, y que se parece más de lo que él cree al antiguo Goku. Pan sufre una recaída, y Goku tiene que abandonar el hospital.

Ya en casa, Goku llora desesperadamente agarrado a un cojín, cuando se siente atraído por una antigua foto de Pan y Geru, en la que sostiene entre sus manos la Bola de Dragon de 4 estrellas. Goku reconoce el objeto y recuerda cuando su abuela le contó que hace mucho tiempo,ella viajó al espacio en busca de las Bolas de Dragon.

Goku tiene una idea: Quizás la bola de Dragón pueda salvar a su abuela.

Al día siguiente, Goku se pone en camino cargado con una pesada mochila llena de comida, mapas y utensilios para el viaje.Nada más salir, se tropieza con la banda de Pakuu. Los matones preguntan a Goku que a dónde va..Éste responde "Al Monte Paozi". Entonces los chicos intentan meterle miedo, diciendo que ese lugar es famoso por las leyendas sobre los espantosos monstruos que lo habitan. Uno de los muchachos empuja a Goku, pero éste, en lugar de achicarse (como hacía habitualmente) les planta cara, y una tenue luz dorada lo rodea por un instante, haciendo retroceder a los matones.

Goku llega a la autopista, agotado y sudoroso. Su destino se encuentra colina abajo. De pronto, un camionero detiene su vehículo y recoge a Goku para llevarle al monte Paozi. El interior del vehículo está lleno de desperdicios y basura.El camionero, Bull, ofrece a Goku un bocado de su hamburguesa, pero el chico le dice que lleva su propia comida. Bull se termina su hamburguesa y echa el ojo a la mochila de Goku. Engaña al niño diciéndole que salga a hacer pis, entonces, aprovecha para vaciar la bolsa de Goku y salir pitando, dejando al chaval tirado. Abandonado con su bolsa vacía, Goku llega a una parada de camiones, donde recibe una pedrada en la cabeza. Se trata de Pakuu, que lleva un casco de minero en la cabeza y echa en cara a Goku que se haya dejado robar el equipaje. Goku le pregunta al matón que qué hace allí y Pakuu responde que se aburre en la escuela, y por eso ha decidido acompañarle al monte Paozi, aunquese pregunta a qué va Goku a un sitio tan terrorífico. Goku dice que continúen hacia la montaña, a pesar de que no tienen comida. Entonces Pakuu se fija en una tienda que hay muy cerca de allí. El tendero empieza a dar gritos pidiendo que detengan a alguien; Pakuu sale pitando por la puerta con un carrito lleno de comida, el chico empuja a Goku al interior del carrito, que continúa rodando a toda velocidad con los dos chicos dentro. Finalmente, llega a la autopista y se inicia una curiosa carrera por la calzada, esquivando el abundante tráfico. Cuando salen de la autopista, Pakuu pregunta a Goku qué le ha parecido la aventura y éste contesta "genial". Goku descansa bajo un árbol, entonces, Pakuu le echa un gusano en la cara, dándole un susto tremendo.Los dos muchachos corretean un rato hasta que Goku se para en seco: Justo enfrente de ellos, surgiendo de un acantilado,cruzando un valle oscuro y brumoso, se alza la verde cima del monte Paozi. El semblante de los niños se vuelve serio.



Poco despúes, Pakuu y Goku acampan en el bosque. Pakuu devora salchichas asadas y le pregunta a Goku cómo es que no tiene hambre. El niño no le escucha y le pregunta si ha oído alguna vez hablar de las misteriosas bolas de Dragón que pueden conceder cualquier deseo. Su amigo le dice que no, que eso son tonterías y exclama: "¿ Es eso lo que se supone que hay en el monte?". Goku espera que así sea, y añade que pedirá el deseo de salvar a la abuela Pan. A Pakuu le sorprende que algo malo le haya sucedido a la anciana.

Pakuu decide devolverle a Goku el boli de la Capsule Corp. Goku la da las gracias entusiasmado, mientras Pakuu intenta quitar importancia al asunto. En ese momento el grandullón se da cuenta de que están rodeados por lobos hambrientos y le grita a Goku:





"Huyamos. Los lobos atacan". Pakuu logra detener a algunos durante unos minutos, con ayuda de una estaca ardiendo, pero Goku es perseguido por una de las fieras, que lo atrapa contra un gran árbol, y la manada se le acerca, rodeándole. De pronto, una repentina luz amarilla procedente del chico brilla unos instantes mientras el niño da un fuerte salto. Los lobos se estrellan contra el árbol. Pakuu cae al suelo, con dos lobos sobre su espalda.

Una joven de larga melena castaña aparece de pronto, disparando una escopeta. Los lobos huyen espantados. La mujer se acerca y tranquiliza a Pakuu diciéndole que ya ha pasado todo. Éste llama gritando a Goku, pues no le ve junto al árbol. Entonces le oye pedir socorro, mira arriba y lo ve en lo más alto de un elevadísimo árbol, temblando de miedo. Pakuu no logra entender cómo ha podido su amigo llegar hasta allí.

Más tarde, en la cabaña del bosque donde vive la chica, Pakuu le da las gracias por haberles salvado y por darles un montón de buena comida. La mujer dice muy amablemente que enseguida les vuelve a llenar el plato. Cuando sale de la habitación y sube las escaleras hacia otra sala, la piel de la mujer se vuelve azul, su cabello pelirrojo y sus orejas puntiagudas. Espera darse un buen banquete con los dos chavales.La lámpara de pared se transforma en un enorme gallo azul y una rana monstruo del mismo color brota del suelo de madera. Los dos seres le echan en cara a la bruja que no quisiera compartir la cena con ellos.

Una vez acostados, Goku le pregunta a Pakuu si cree que pueden confiar en la mujer. Mientras, ésta sube las escaleras preguntándose a quién se comerá primero. La bruja entra en el dormitorio y clava un gran cuchillo de carnicero en la manta de goku. Desde fuera, mirando por la ventana, Pakuu se alegra del presentimiento de Goku pero su alegría es interrumpida:los han descubierto. La Bruja les hace volver a entrar en la casa, y les empuja por una trampilla que conduce al sótano, donde aterrizan junto a un gran caldero que cuelga sobre una hoguera. La bruja aparece de pie, sobre el asa del caldero, comentando la buena pinta que tiene su comida. Pakuu y Goku están paralizados de terror. La malvada bruja se imagina a sí misma cocinado a los chicos. Goku le dice que está muy fea cuando pone cara de mala. Al oír esto, la bruja adquiere rápidamente la apariencia humana, se mira en un espejo y se dice a sí misma lo guapa que es. Goku intenta escapar lentamente hacia la puerta, pero la bruja lo ve reflejado en su espejo y le arroja un cuchillo. La bruja atrapa con su pelo a Goku e intenta matarlo golpeándolo varias veces contra el suelo.

Pakuu decide salvar a su amigo; coge un barril, y con los ojos muy abiertos, corre hacia la mujer, pero tropieza con unos huesos humanos, esparcidos





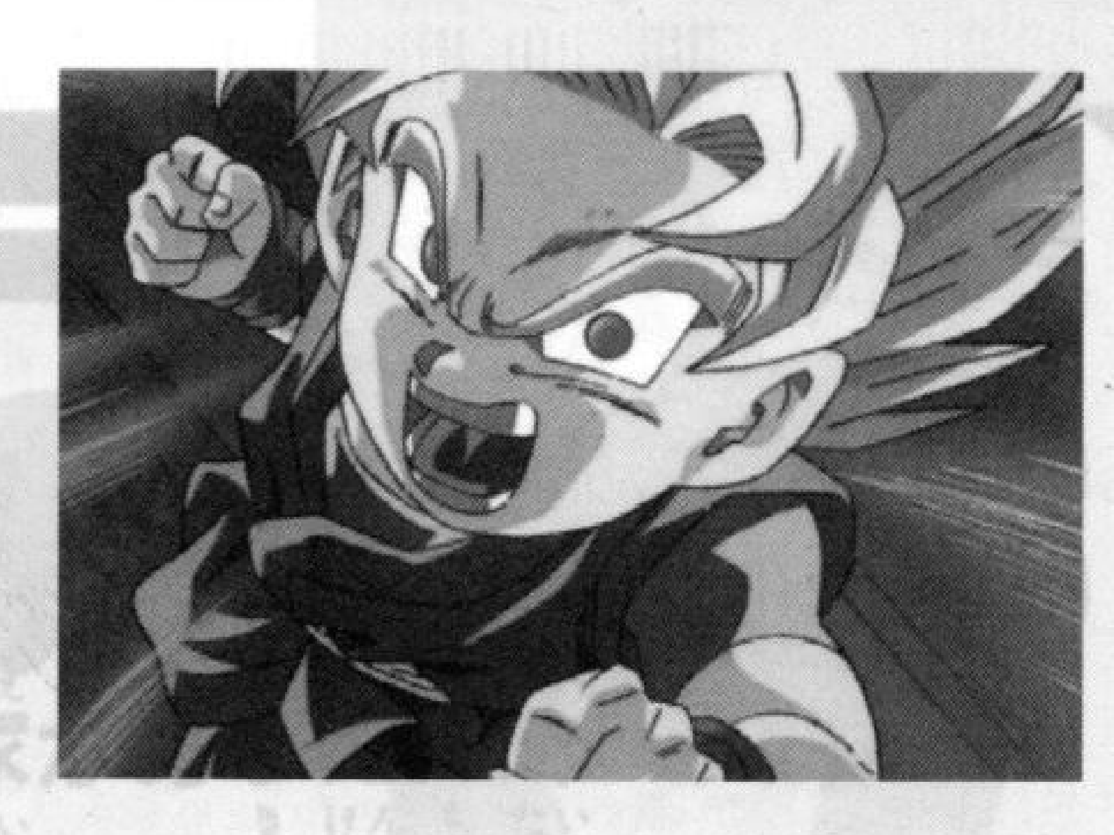
por el suelo. Rápidamente, agarra una sartén y la usa de escudo contra la bruja, que acaba capturándolo. Goku está muy débil, Mamba se dispone a abrirle con un cuchillo, pero el niño saca fuerzas de flaqueza: sus manos echan chispas y producen una ráfaga que empuja a la bruja contra la pared. Goku se desmaya por el esfuerzo. Pakuu corre hacia la bruja, atontada por el golpe, y derrama sobre ella el contendido del caldero hirviente. El fuerte dolor hace que Mamba dé un salto, chocando contra el techo. Con el hacha, Pakuu corta las ligaduras de su amigo, y los dos amigos escapan por una ventana, adentrándose en el bosque. La bruja, aullando, jura que los cocinará.

Los chicos corren y llegan hasta un destartalado puente de madera bajo el que se encuentra una profunda sima. El puente parece peligroso. Pakuu es el primero en cruzarlo. De pronto, se hunde un tablón. Pakuu saca el pie y sigue avanzando. Goku le sigue lentamente; al mirar de reojo, casi se queda petrificado, pero continúa avanzando (a gatas) repitiéndose: "no tengo miedo".

Repentinamente, se levanta un fuerte viento, y el puente se agita violentamente. Algunas de las sogas que lo sujetan, se rompen, y Goku cae, pero logra sujetarse a una de las cuerdas. El viento cesa. Pakuu, que ya había atravesado el puente, regresa para salvar a Goku y le pide que le dé la mano.El pequeño no alcanza, y nervioso, empieza a gritar que se va a caer. Pakuu le dice que si se cae no podrá salvar a la abuela Pan. Entonces, la soga se rompe, el puente se derrumba y Pakuu cae al abismo. Goku es arrojado contra la pared del barranco, yendo a caer a un saliente de roca. Poco después se pone el sol. Goku sale del precipicio a gatas. Por suerte, había







caído en la orilla correcta. El niño hace una fogata, venda sus heridas y continúa su camino.

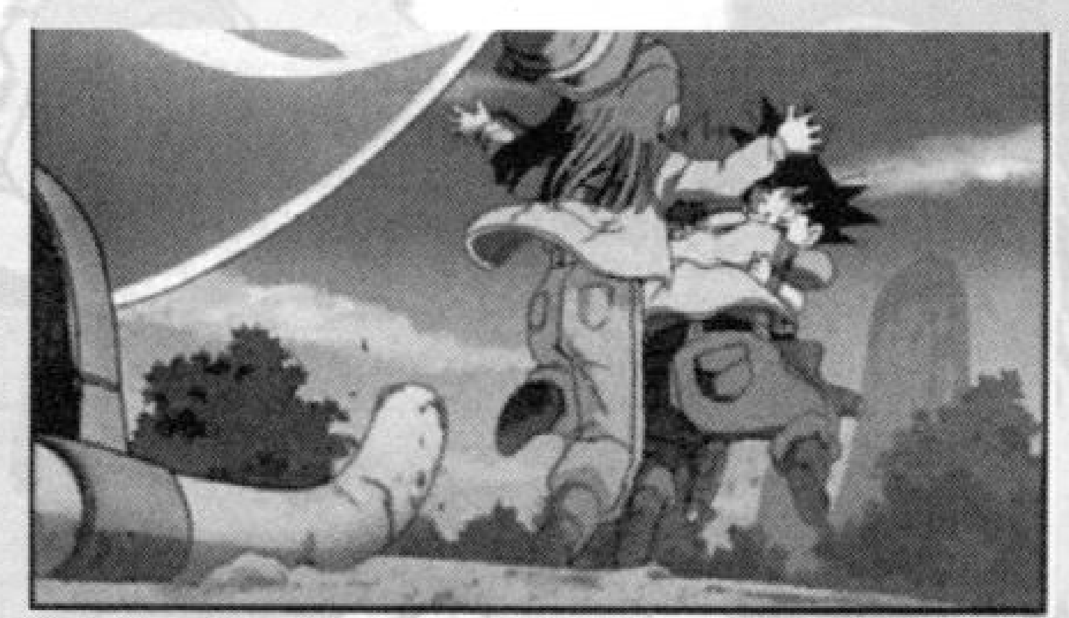
Un ruido entre los arbustos le sobresalta. Es un osezno que sale de su escondite y se refúgia detrás de Goku. De un salto, aparece delante de ellos el monstruo-rana compañero de Mamba y dice que va a devorar al osito. Éste, mira a Goku desvalido con ojos suplicantes. El niño mira al monstruo, luego al oso y empieza a huir corriendo y gritando: "Tengo miedo!". Pero recuerda la cara del animalito, se detiene, intenta sentirse valiente y regresa. La rana está a punto de tragarse al osito de un sólo bocado, cuando nota que le tocan la nuca con un palo. se gira y al ver a Goku lo recuerda como uno de los chicos que había en casa de Mamba. El bicho pregunta a Goku si cree que va a poder defenderse con una rama, y ya piensa que el crío será mejor comida para él que el osezno. Goku ataca, pero el palo se rompe en astillas, y de un golpe, su rival lo estrella contra el suelo. El monstruo abre enormemente la boca y comienza a engullir a Goku, cuando éste lanza un alarido, su fuerza aumenta y la rana sale disparada como un cohete, desapareciendo en la distancia. Goku venda el muslo herido del osezno mientras le habla de su búsqueda de la bola y de cómo se cayó su amigo por el precipicio. El oso lame las lágrimas del niño y se muestra agradecido. En esto, aparece un gran oso, dispuesto a hacer trizas al que cree que está haciendo daño a su hijo. Pero la cría ruge, como dando una explicación. Entonces, el adulto se calma y con un gesto, muestra su agradecimiento.

El gran oso lanza al asustado Goku sobre su ancho lomo. Goku adivina que ellos saben dónde está la Bola de Dragón; el osito asiente. Llegan hasta una cabaña de estilo chino con paredes de cal que coincide con la descripción que le dió la abuela Pan sobre la antigua casa de su antepasado Goku. El chico corre hacia allí, pero Mamba y sus dos secuaces le bloquean el paso. Goku y los osos desaparecen de su vista: han caído en un desnivel del terreno. Los villanos creen que sus víctimas han usado la magia. Goku aparece con los pantalones bajados y les enseña el culo. El gallo, furioso, corre tras él. De repente, de la profundidad del valle viene, a toda velocidad, una bala de cañón. La esfera de metal se estrella contra Goku, hundiéndolo en la tierra. Aparece un jabalí gigante que se presenta como Yomaoh, el Rey Demonio Jabalí del Monte Paozi y ordena a los tres villanos que le dejen al chico a él. Estos, con rapidez, se postran ante él y se disculpan. El sonido de una bala de cañón saliendo disparada hacia el cielo les interrumpe: es Goku, que se saca de encima el proyectil mientras se queja de dolor. Yomaoh, el Rey jabalí, se sorprende de ver que el niño aun vive, y empieza a disparar balas por las ventanas de la nariz para matar a Goku. El oso mayor ataca al rey demonio, pero éste lo manda lejos de un golpe. Goku y el osito corren junto a él. El jabalí, de un salto, se planta frente a ellos y fanfarroneando dice que se los va a comer a todos. El oso se recupera un poco y amenaza al demonio sólo para ser machacado de nuevo. Yomaoh lo agarra del cuello mientras transforma su brazo en una gruesa estaca. Goku agarra al osezno y sale corriendo. El osito ve que su padre está a punto de ser asesinado y corre hacia él. Goku le sigue,comienza a gritar y acaba por transformarse en Supersaiyano.

El demonio recibe un puñetazo que le hunde en la pared de la montaña. El jabalí se pregunta qué clase de criatura es ésta, y muere. Los otros tres villanos, que lo han visto todo, huyen aterrorizados. Goku pierde su fuerza y se desploma. Cuando despierta, los osos le están mirando, ve al monstruo sin vida, sepultado entre los escombros y cree que todo ha sido obra de papá Oso que lo ha salvado a él. Le da las gracias y el animal lo mira confuso. Goku entra en la cabaña, que se cae de vieja. Todo está lleno de polvo. Goku busca y rebusca, y de pronto ve un reflejo anaranjado en la pared; proviene de la bola de Dragón, iluminada por la luz del sol, que se encuentra bajo unos tablones rotos; además, ¡ Tiene 4 estrellas!. ¡ La ha encontrado!. El niño sale de la casa con la Bola, la coloca en el suelo y empieza a rezarle, pidiendo a Dios (Kami-Sama), que salve a su queridísima abuela Pan. Después, reza también por Pakuu, pidiendo que se haya salvado de algún modo.Pero no ocurre nada. Goku se enfada preguntándose por qué no ha aparecido Shen-Ron y con lágrimas de rabia, arroja la bola, despreciándola. La esfera va rodando hasta detenerse a los pies de un hombre. Es el auténtico Goku (con la apariencia que tenía al final de DBZ, justo antes de convertirse en un niño). El adulto le dice al crío que las Bolas de Dragón no se usan así. El chaval pregunta al extraño quién es, y éste le dice: " Tu ta-ta-ta-ta-ta-ta ra... (pierde la cuenta)... bueno, tu antepasado". Después añade que está orgulloso del pequeño, pero esto le contradice, pues cree que sigue siendo débil. Entonces, el adulto le responde que ha sido fuerte, y tras tratar de pensar en cuantas generaciones han pasado, dice: " Bueno, en resumidas cuentas, ¡ Tú eres Son Goku!". Pero Goku sigue sin estar de acuerdo, acordándose de su amigo muerto. De repente, se oye un helicóptero de la policía. El pequeño Goku mira y ve en él a la abuela Pan y a Pakuu. ¿Le habrá concedido sus deseos la bola de Dragón? Goku oye la voz de su antepasado diciéndole que no fue la Bola de Dragón lo que los salvó sino la valentía del pequeño, y añade:"Sigue intentándolo con empeño". El chico promete hacerlo. Ahora el pequeño Goku está preparado para seguir manteniendo el buen nombre de la familia. El helicóptero se adentra en la puesta de sol y vemos la imagen de Goku adulto, sonriéndonos desde el cielo.

Lorena Guilmain Moreno









AMOR DESESPERADO
ZETSU AI 1.989

Antes de hablaros de esta serie debería aclararos una serie de términos importantes para comprender un manga tan...embarazoso?

En primer lugar tenemos un tipo de historieta japonesa llamada BISHONEN que significa literalmente "chicos guapos",(igual que "Bishojo" significa "chicas guapas")

Este es un tipo de Shojo Manga caracterizado sobre todo por tener unos protagonistas masculinos atractivos, (de ahi lo de"guapos").

Pero además, hay un tipo concreto de Bishonen denominado YAOI: Esta palabra significa "sin sentido", y era un termino muy antiguo con el que se aludía a las historias de amor entre Bishonen, porque carecían de un argumento estructurado y parecían "no tener sentido". Pero hoy en día se utiliza esta palabra para identificar a los manga, o fanzines, novelas, etc. que trate de relaciones sexuales entre hombres.

Y, dicho esto, ya os habréis hecho una idea aproximada de lo que va esta serie.

Por Nuria López Balboa



LA HISTORIA

"ZETSU AI, 1.989" nos habla de un joven de 17 años, estrella del Rock, una persona irreflexiva que hace las cosas sin pensar en las consecuencias, un seductor que lleva una vida alocada.

El joven estudiante, TAKUTO IZUMI, le encuentra durmiendo en una calle bajo la lluvia después de una de sus "escapadas".Takuto lo llevará hasta su casa sin saber que esta rescatando al famoso cantante KOJI NANJO.

Pero esta no era la primera vez que Koji y Takuto se encontraban. Cuando solo tenían unos 8 o 9 años, Koji vio a Takuto jugando al fútbol, y le impresionó tanto su talento y, sobre todo, sus ojos ardiendo de furiosa pasión e ira, que su rostro se le quedo grabado en la memoria, llegando incluso a creer que se trataba de una chica.

De este modo comienzan los problemas: Por un lado,Koji acaba de reencontrar a la única persona por la que se había sentido atraído, y por otro, resulta que es un chico, y no una chica.

De hecho, al principio no quiere enamorarse de Takuto, pero eso no es algo que pueda controlarse...

Takuto, que no está dispuesto a aceptar ese tipo de sentimientos de otro hombre, es una persona marcada por un recuerdo de su niñez: Fue testigo del asesinato de su padre a manos de su propia madre,que intentó acabar con su vida también, de lo que aún conserva una cicatriz, y heridas aún más profundas en su corazón que le han convertido en una persona fría y reservada.

La primera serie se basa en los numerosos problemas que Koji ocasiona a Takuto.

"Zetsu Ai, 1.989" termina con Takuto aceptando el amor de Koji. Pero en la segunda serie "BRONZE", los hermanos del cantante y otros personajes se empeñarán en hacerles la vida imposible.

"Zetsu Ai" ha provocado un gran impacto desde su aparición. Tanto es así, que no tardó en tener su adaptación al anime, numerosos CD de música, merchandising... por no hablar de la legión de fans femeninas dentro y fuera de Japón, pese a la escasa publicidad que se le ha dado en Occidente

La colección, que aún no ha concluido, abarca tres partes:

ZETSU AI, 1.989 (5 volúmenes)

BAD BLOOD (volúmen especial de 4 historias en torno a los personajes.)

BRONZE, Zetsu Ai since 1.989 (8 volúmenes y aun no ha terminado.)

OVAS

El primer OVA **"Zetsu ai 1989"** producido por Madhouse y con gráficos de Yoshiaki Kawajiri (director de "Wicked City", "Lensman"...) adap ta lo mejor que puede en 45 minutos la historia de los 5 primeros volúmenes.

El segundo OVA **"Bronze Cathexis",** es un conjunto de 5 video clips en torno a los dos protagonistas del manga:

-Katsu Ai ("Amor árido")

-Jesus Christ Love For You

-Bad Blood

-Gekkoh ("Moonlight")

"-2OXX Zetsu Ai"

Se desarrollan en diferentes escenarios, a veces muy lejanos al de la historia original, pero no por ello dejan de ser una delicia artística y musicalmente.

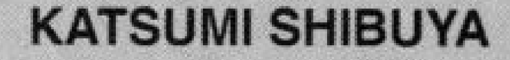
Por último el tercer OVA, **"Bronze: Koji Nanjo"**, cuenta el comienzo del manga "Bronze", en el que Takuto tiene que viajar a Italia y Koji tiene un accidente en su moto, camino del aeropuerto.



PERSONAJES DE ZETSU AI

KOJI NANJO: (18 años) Cantante de Rock y todo un Playboy. Es el menor de tres hermanos, hijos todos de un empresario,millonario. Odia a su familia y a todo el mundo porque cree que son superficiales y materialistas (...aunque con esas ropas, esa moto y esa vida que lleva, parece el mas materialista de todos.)

A los 14 años fue expulsado de casa y comenzó su carrera como cantante. Como no tenía techo ni dinero, tuvo que recurrir a su mejor amigo, Katsumi Shibuya, que le ayudó a llegar al estrellato con su influencia en la Productora Shibuya.



TAKUTO IZUMI: (18 anos) Es un estudiante de la Escuela Superior y se está convirtiendo en una estrella del fútbol. Takuto desea sobre todo convertirse en un atleta profesional como lo fue su padre, antes de morir asesinado por su madre. Él aún lleva la cicatriz en su cadera izquierda de la puñalada que recibió entonces. Lleno de ira y dolor, canalizó sus emociones en el fútbol, determinado a ser el mejor.

Es la única persona en el mundo por quien se preocuparía Koji, pero rechaza su afecto.

KATSUMI SHIBUYA

(18 años) Es un espléndido amigo de Koji, y se preocupa tanto de él como de Takuto. Es un tipo muy agudo, encantador y con un gran sentido del humor. Su hermana estuvo una vez enamorada de Koji, pero éste no la correspondía. Como ella murió, Shibuya no quiere que la relación entre Koji y Takuto termine del mismo modo. Respecto a la hermana de Shibuya, MadoKa,sufría de hemofilia y se hirió en un accidente. Como ya tenía una salud muy débil iba a morir, pero antes deseaba escuchar cantar a Koji, y éste acudió al hospital para cumplir su deseo.



SELICA IZUMI y YUGO IZUMI (16 y 33 años)

Los hermanos de Takuto.

NADESHIKO NANJO

(17 años) Es la hermanastra de Koji, y el único miembro de la familia por quien éste siente afecto.



AKIHITO NANJO

(25 años) El segundo de los hermanos Nanjo.Su madre se fue de casa cuando su padre trajo a Koji al hogar, (era el hijo de otra mujer), por lo que tampoco siente mucha simpatía por Koji. Solo confía en su hermano Hirose.

HIROSE NANJO

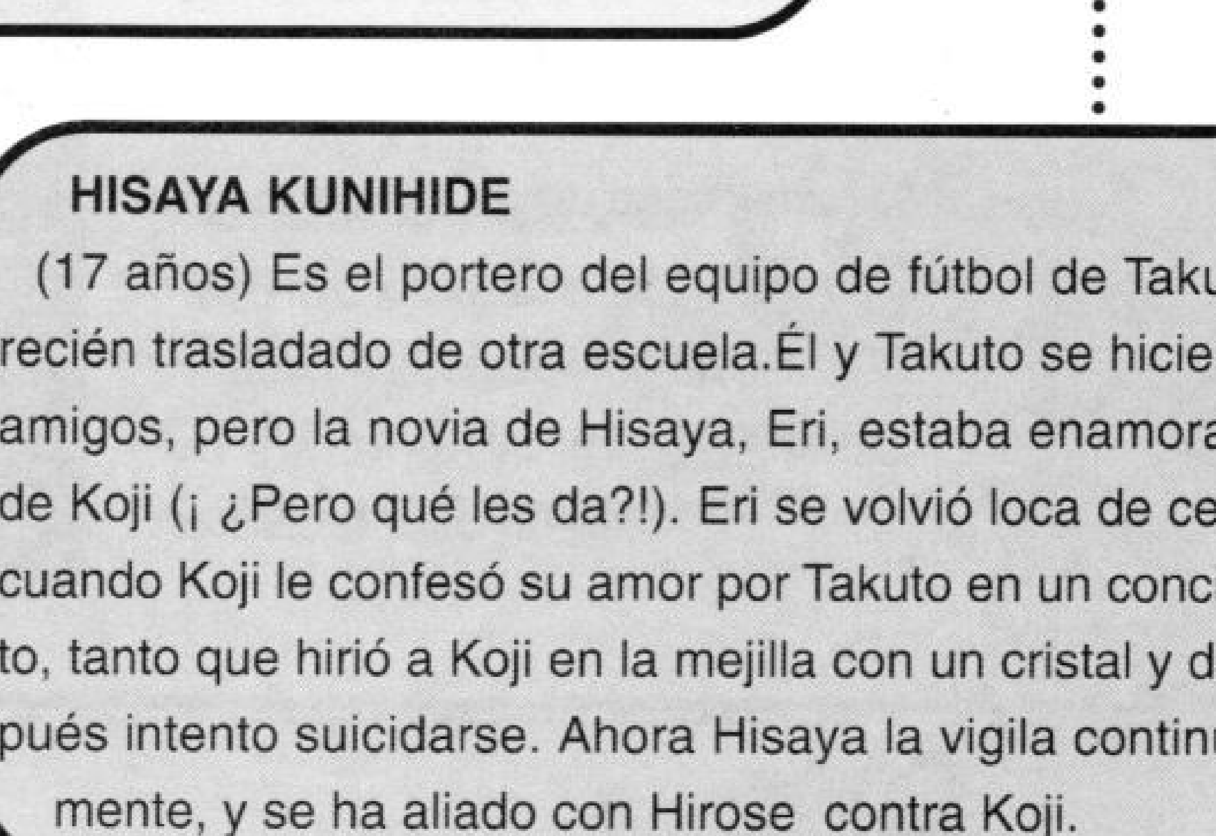
(33 anos) Hermano mayor de Koji. Fue una vez el orgullo de su padre, pero la llegada de Koji pareció degradarle, por lo que siente un profundo odio hacia su hermano. Esta obsesionado con herir a Koji, y utiliza a Takuto como arma.

TAKASAKA TOSHIYUKI

(28 años) Amigo de Katsumi Shibuya y manager personal de Koji.







HISAYA KUNIHIDE

(17 años) Es el portero del equipo de fútbol de Takuto, recién trasladado de otra escuela.Él y Takuto se hicieron amigos, pero la novia de Hisaya, Eri, estaba enamorada de Koji (¡ ¿Pero qué les da?!). Eri se volvió loca de celos cuando Koji le confesó su amor por Takuto en un concierto, tanto que hirió a Koji en la mejilla con un cristal y después intento suicidarse. Ahora Hisaya la vigila continuamente, y se ha aliado con Hirose contra Koji.



FUSHIGI YUUGI



"Fushigi Yuugi" (El juego misterioso),es un manga de Yuu Watase, donde se entremezcla la comedia romántica, el libro de"La Historia Interminable", antiguas leyendas de espada y brujería con un excelente dibujo que cautiva a cualquiera .

Publicado por Shogakkukan desde 1988 logró alcanzar un total de 18 tomos. Su adaptación a la pequeña pantalla corrió a cargo del Estudio Pierrot: Un total de 53 episodios (6-4-95 al 28-3-96), que abarca las aventuras sucedidas en los 13 primeros volúmenes.

La Historia

Dos buenas amigas y compañeras de clase, Miaka Yuuki y Yui Hongou, preocupadas por su próximo ingreso en la escuela superior, van a la biblioteca a devolver un libro. Una vez allí se les aparece de repente un pavo rojo, que se mete en el departamento de documentos importantes, donde se encuentran un Libro chino muy antiguo titulado "El Universo de los 4 Dioses". Picadas por la curiosidad, comienzan a leerlo: "Ésta es la historia de una chica que reunió las 7 estrellas del Pavo Rojo y adquirió el poder de hacer sus deseos realidad... Este libro es un conjuro en sí. La que acabe de leerlo tendrá los mismos poderes de la heroína y sus deseos se harán realidad. Tan pronto como se pase la página, la historia se volverá real y comenzará". Efectivamente, al pasar la página las dos amigas son "engullidas" por el libro, en medio de un aura rojiza, y aparecen en el mundo de fantasía en el que se desarrolla la Historia.

El Universo de este misterioso libro está dividido en 4 Paises. Cada país venera a un dios diferente y posee una sacerdotisa y siete defensores llamados "estrellas": Kounankoku (al Sur) es el País del Dios Pavo Rojo, Kotoukoku (Este) del Dragón Azul, Kokkankoku (Norte) de la Tortuga Verde y Sairokoku (Oeste) del Tigre Blanco.

Nada más llegar, las dos chicas son raptadas por unos traficantes de trata de blancas y liberadas por el guaperas de Tamahome, que pretende recibir algún dinerito extra a cambio del rescate. Como es lógico, las dos chicas no tienen nada que ofrecerle y Tamahome se marcha muy indignado.Yui vuelve accidentalmente al mundo real, pero permanece leyendo el libro donde se ha quedado su amiga sufriendo todo lo que le vaya pasando a su compañera (fiebre, heridas, etc)., ya que hay una conexión especial entre ellas.



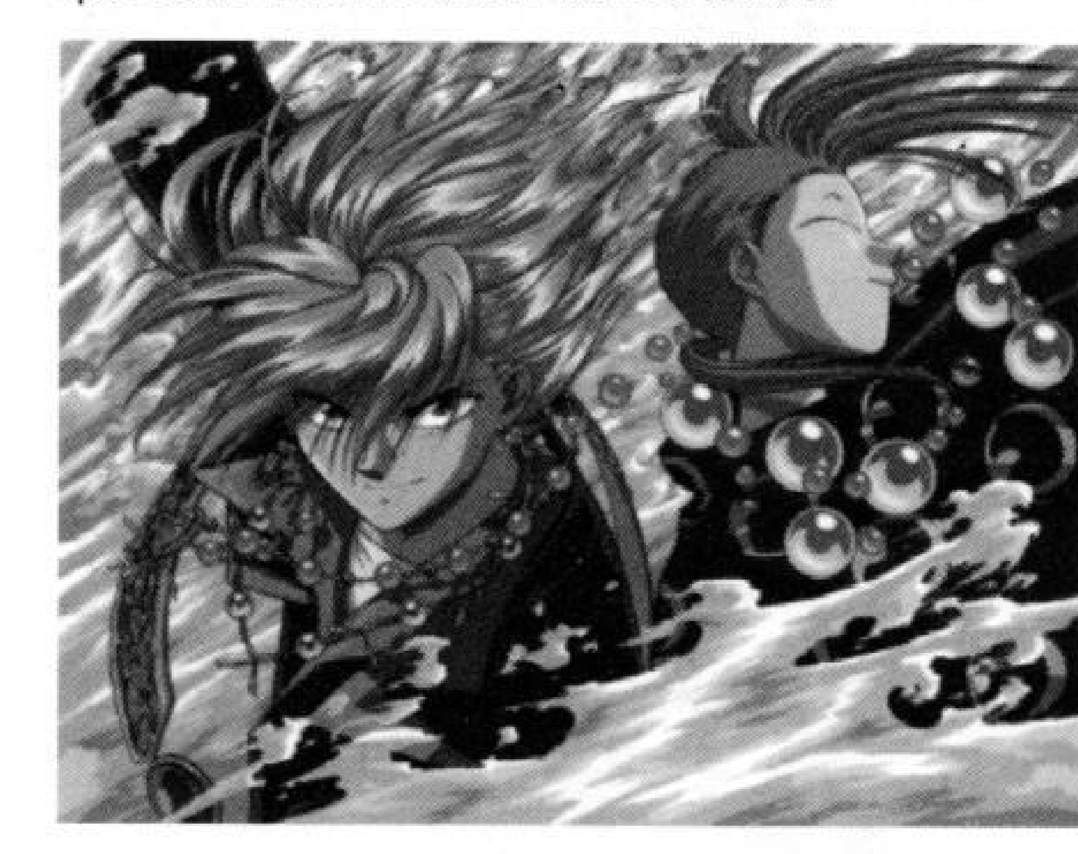
Mientras tanto,en el otro mundo, Miaka, cree que el chico de antes ha raptado a la desaparecida Yui y lo persigue. Pero, claro está, él no sabe nada. Aún así, la prota quiere pagarle sus servicios (para entonces ya la ha salvado unas pocas de veces más), y no se le ocurre otra cosa que pedirle al emperador de Kounankoku, Hotohori (que pasaba casualmente por allí) algunas joyas de su corona. Los dos son capturados por su "falta de respeto", pero, no serán ejecutados, ya que Miaka es reconocida como la legendaria sacerdotisa del Pavo Rojo que, según se decía, "llegaría proveniente de otro mundo, portando extrañas vestiduras". Pero para conseguir el poder de la sacerdotisa, Miaka deberá encontrar al grupo de "Las 7 estrellas del Pavo Rojo": Tamahome, Hotohori, Nuriko, Chichiri,Tasuki, Mitsukake y la pequeña Chiriko.

Sin embargo, el poder supremo es ostentado por la anciana Taikkun -Emperatriz del Cielo- que vive en la Montaña Central Taikyoku, y esta permitirá a nuestra protagonista volver a su mundo sin que haya reunido todavía "las 7 estrellas"

Miaka, ya de vuelta al mundo real, intenta encontar a su compañera... pero descubrirá que Yui ha vuelto a entrar dentro del Libro.

Allí, Yui Hongou, se ha convertido en la sacerdotisa del Dragón Azul, su ENEMIGA. También está protegida por sus 7 estrellas: el carismático Nakago, los gemelos Amiboshi y Suboshi, Miboshi, el hombre lobo Ashitare, la hermosa Soi y el enmascarado Tomo.

Por lo tanto, ahora con más fuerza y razón, Miaka tiene que encontrar las estrellas que le faltan (tres) y conseguir el poder de la sacerdotisa, invocar al Dios Pavo Rojo y conseguir que todo vuelva a ser como antes.



FUSHIGI YUUGI



MIAKA-HOTOHORI-TAMAHOME-CHIRIKO-TASUKI-CHICHIRI-.MITSUKAKE-NURIKO

En la última etapa de Fushigi Yuugi (los últimos 5 tomos) que no entran dentro de la serie de animación, las aventuras de Miaka en el libro de "El Universo de los 4 Dioses" han terminado, ha vuelto a casa y estudia en la escuela superior.

Tamahome se ha reencarnado en el mundo real, gracias al poder del Dios Pavo Rojo: Ahora se llama Taka, tiene una familia y trabaja como camarero.

Pero la felicidad, como siempre, es efímera. El Dios de Kounankoku aparece una vez más ante Miaka y le encomienda la misión de sellar y encerrar al malvado Tenkou, por lo que, una vez más, nuestra amiga tendrá que entrar en el Mundo del Libro (una hora es su tiempo límite) y evitar que éste, con sus secuaces, destruya el mundo real y a su amado Taka. Tienen que reunir las 7 perlas que constituyen los recuerdos y la memoria de Tamahome.



Al terminar la serie aparecieron a la venta un laser disc de 113 minutos (5.800 yens), que recopilaba la trama de los 52 capítulos de la serie. En él, para echar un vistazo a la serie, se llega a agrupar los temas entorno a cómo son los personajes (el amor entre Miaka y Tamahome, el narcicismo de Hotohori...), hay entrevistas con sus dobladores, sus opiniones, nuevos temas musicales y variaciones de la banda sonora que ya existía. En realidad no hay prácticamente nada nuevo, excepto el final de cada cinta que es un corto cómico dónde podemos ver la "vida real" de nuestros amigos: Miaka es una actriz muy famosa; Tamahome, un divo; Nakago es cursi y protestón...

LOS OVAS

Después de la conclusión de la serie en televisión y del especial, han aparecido una serie de OVAS de 30 minutos (Bandai Visual, Shogakukkan) realizados también por el Estudio Pierrot. Los diseños de los personajes han corrido a cargo de Hideyuki Motohashi y algunos cambian ligeramente el aspecto (sobre todo Yui). Decidieron no continuar con la historia de los últimos 5 tomos, y en su lugar, aprovecharon la ocasión para presentarnos a las estrellas de la Tortuga Verde.

Otto Hishi Kizuna (25 de octubre 96)

Antes de escuchar el nuevo opening "Yo ga akeru no mae ni" podemos ver la biblioteca donde Miaka y Yui encontraron el libro del Universo de los 4 Dioses, la noche ya está avanzada y una mano misteriosa y desconocida roba el antiguo libro. Nos encontramos en el verano del primer año de la escuela superior de las dos chicas y han pasado ya unos meses desde que las aventuras de la serie pasada terminaran. Miaka, Tamahome, Keisuke y su amigo Tetsuya van a visitar la tumba de Suzuno Oosugi, la sacerdotisa del Tigre Blanco. Allí se encuentran a su sobrino, un joven monje, y deciden ir a visitar también la tumba de la sacerdotisa de la Tortuga Verde, Takiko Okuda. Una vez que llegan a la segunda tumba, Tamahome es envuelto por una luz roja y escucha una voz interior. Es Takiko, que pide ayuda: la han asesinado. De repente, nuestro amigo guaperas vuelve al Universo de los 4 Dioses, a Kounankoku. Al ser una de las estrellas legendarias del Pavo Rojo, consigue rápidamente una audiencia con el joven emperador -Gyo-, nieto de Hotohori.





FUSHIGI YUUGI

¡Han pasado ya 50 años ! El emperador lleva a Tamahome a la capilla del Dios, pero es expulsado por su luz roja y exiliado del país por impostor. Mientras tanto, en el mundo real, Keisuke ya sabe que el libro ha sido robado, por lo que Miaka y Yui están en peligro; una vez que se vuelva a abrir el libro, el ciclo comenzará de nuevo y las cuatro sacerdotisas volverán a ser engullidas por él.
La cinta incluye también un corto cómico de los personajes en Super Deformed con una historia independiente, que continuará en el siguiente volumen.

2º OVA

Kanashiki Senkou (18 de diciembre 96)

En la portada del Ova está Tamahome con su símbolo en la frente, de color azul ¿por qué?. Tamahome está angustiado por una pesadilla que ha tenido: Una chica le revelará la verdad y le cambiará su memoria ya que destruyó a las 7 estrellas del Pavo rojo mientras luchaba en el mundo real. Incluso los bandidos Kouji y Tasuki (el del abanico) se convertirán en sus enemigos. Aparecen Cinco sacerdotisas, ¿no había sólo cuatro, una por país? Estos ovas continúan saliendo a la venta en Japón y tienen programados un total de 9.

LA MÚSICA DE FUSHIGI YUUGI

Ya comentamos en un número anterior, el "F.Y. Original Soundtrack" (16 temas, 49.51 minutos), en el que destacábamos el Opening de la serie, "Itooshi hito no tame ni" (sin las trompetitas) y el instrumental de Hotohori, como los mejores temas del CD.
También tenemos el **"F.Y. Singles Collection"** (15 temas, 68.37 min) que recopila las canciones dedicadas a las 7 estrellas del Pavo Rojo. Aquí hay que nombrar, de una manera muy especial, el tema de Nuriko, *Kaze no uta* (aparecido en el episodio 33), es..... **genial** (de verdad, escuchádla). La de *I wish...* (epis. 28) de Yui parece una nana, hay una muy bonita de la pequeña Chiriko, otra muy movidita de Tasuki, la versión cantada (aunque igual de genial) de Hotohori *Sadame no Hoshi* (epis. 28) aparte del *Opening* y el *Wakatte ita hazu*
El **"F.Y. Characters Vocal Collection Special Seiryuu no gyakushu hen!!"** (13 temas, 55.20 min), está dedicado a los malos de la película, las 7 estrellas del Dragón Azul. Las tres primeras: El prólogo, la de Nakago (cantada o instrumental) y el *Never get away* son las más curiosas. También incluye las instrumentales del *Opening y Ending*. Pasable.

El **"Wo ai Fushigi World"** (16 temas, 74.48 min) es una colección excelente de los instrumentales y BGM de la serie que no tienen los otros CDs. También hay cuatro diálogos y dos vocales (un dueto de Tomite y Hikitsu, estrellas de la Tortuga Verde del Norte y un solo de Tatara, estrella del Tigre Blanco del Oeste). Hay que destacar aquí la combinación del opening y el ending en *For epilogue*.

Y por último, también existe un Cd con la música de los Ovas,"**F.Y. OAV Song Collection**" (12 temas, 57.15 min) con un nuevo opening *Yoru ga akeru mae ni* (La noche antes del amanecer) y nuevo ending *Ashita no watashi o shinjitai* (Mañana quiero que hables conmigo) también cantadas por la genial Akemi Satou y 4 instrumentales de solos de piano combinado con instrumentos clásicos.
La música de Fushigi Yuugi en general es bastante buena, pero, las canciones de Nuriko, Hotohori (la han puesto en Expediente X, en el capítulo del macabro juego chino) y Itooshi hito no tame ni son, sin duda alguna, las mejores que he oído en mucho tiempo (incluso, diría yo, mejores que mis queridos Eriko y Touch).
Escuchádlas.

Chiisai.



Las obras de YUU WATASE

- **Gomen asobase** (1988).
Hao es una chica super activa que rompe las barreras que hay entre chicos y chicas. Incluye 3 historias cortas (entre ellas: Pajama de Ojama).

- **Magical Nan** (1989).
Nan vive pacíficamente en una isla sureña con su padre veterinario hasta que...

- **Otenami Haiken !** (1991).
Kaoru es una vendedora de tallarines que está enamorada de Kyo, sucesor del maestro de danza japonesa.

- **Suna no Tiara** (1991).
Tiara es una princesa del país desértico llamado Sauru al que deja por ser enterrado por la arena para buscar la ciudad soñada: Edén.

- **Mint de kiss** (1994).
Kari, para seducir a su profesor, le echa un hechizo. Incluye otras 4 historias cortas.

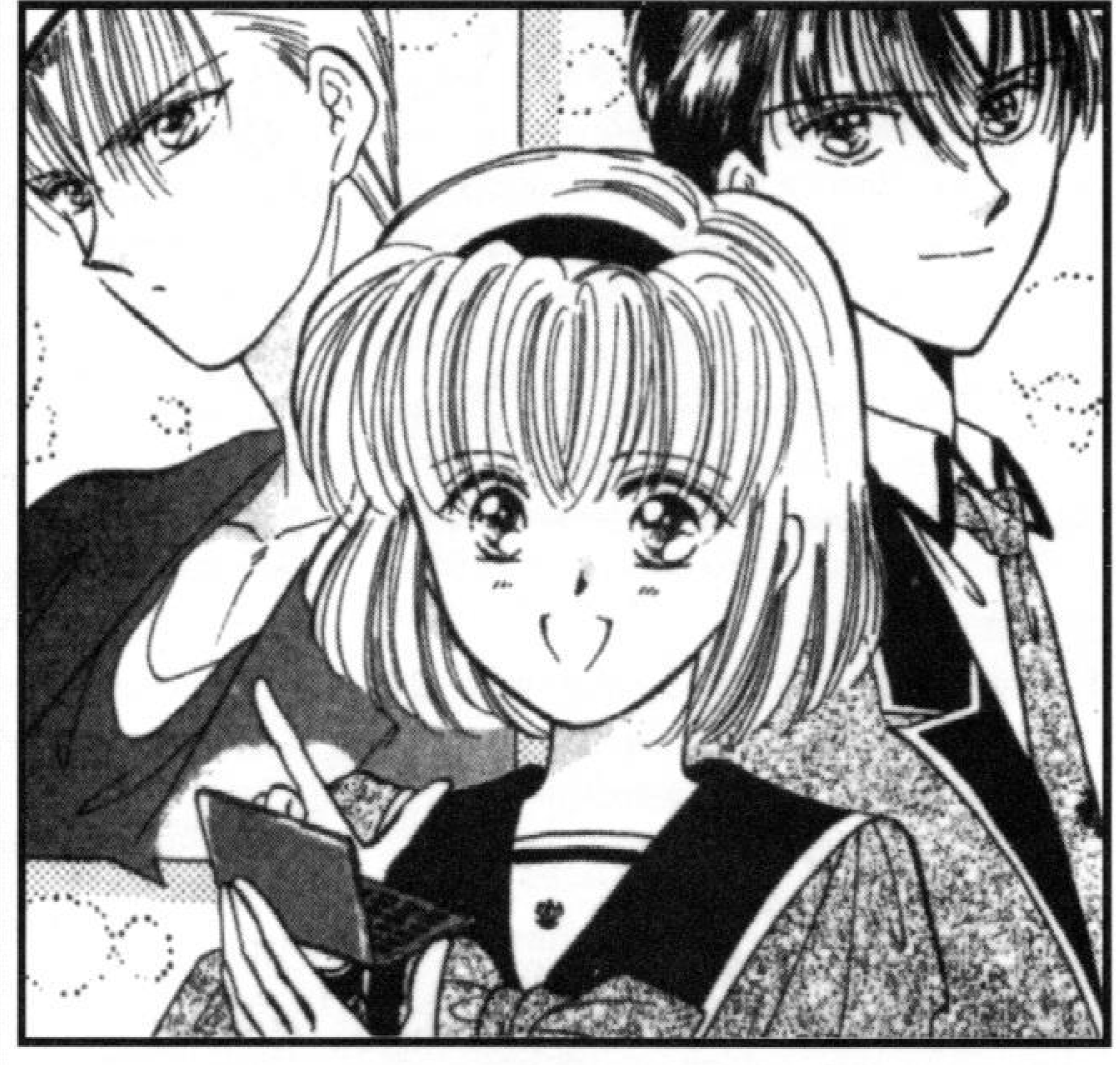
- **Shishunku Miman Okotowari y Zoku Shishunku...**
(1991-94), 3 tomos cada parte.
Asuka va a Tokyo para encontrar a su padre y se va a vivir con los hermanos Manato y Kazusa, ¿qué pasa con Asuka y Manato viviendo en la misma casa y no son familiares? Nos encontramos con una comedia romántica para adolescentes.

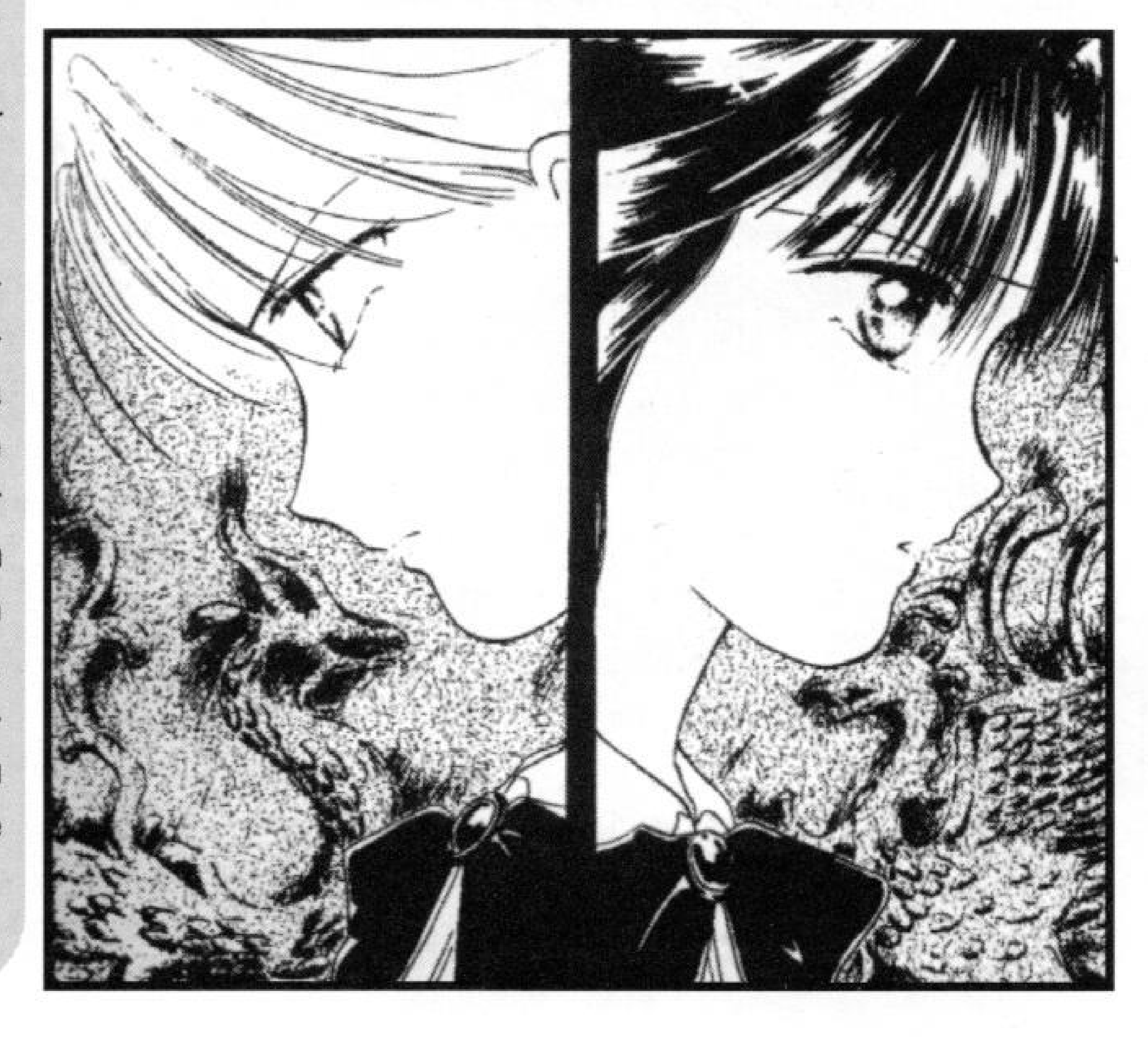
- **Fushigi Yuugi** (1988),18 tomos.

- **Epotrans! Mai** (1994), 3 tomos.
Al cumplir Mai los 16 años, su familia le regala una libreta electrónica que le dice el "horóscopo" del día, y le sirve también como diario. Sigue sus consejos e intenta atraer a Nimura para que se enamore de ella, pero nunca se atreve a decirle una palabra. Teclea por equivocación la palabra "Epotransu" (la clave para conectar con el mundo electrónico) y se le aparece un chico, Takuma, su "libreta electrónica"... que le aconseja y le ayuda en lo que puede. Incluso le da el poder de transformarse en otras personas: en su amado Nimura, en la bella, independiente y envidiada Shirosaki...

-**Ayashi no ceres**. Es la obra en curso de Watase sensei. Su primer tomo apareció el 20 de enero de este mismo año y el segundo salió el19 de marzo.
Al cumplir Aya Mikage los 16 años, su propia familia (sobre todo su abuelo) intenta asesinarla y encierran a su hermano gemelo, Aki. Al tener sangre "tennyo", está destinada a convertirse en la gran Ceres, una doncella celestial, y traer la ruina a su familia (recuperando la túnica de plumas que habían robado), pero, ella intentará luchar contra los Hados y volver a ser una chica normal. Le ayuda una mujer que también tiene esa sangre tan especial, Suzumi Aogiri y el cuñado de ésta, Yuuhi, que se convertirá en el protector de Aya. También su prima Kagami, a escondidas de la Familia, le intentará ayudar en todo lo que pueda. Aunque tiene en su contra al chico que le gusta, Tooya, que debe vigilarla por orden de su familia y a su propio hermano Aki, ya que es el que es "el chico que robó la túnica de plumas" y el enemigo de Ceres.







I^as CONFERENCIAS DE MANGA Y ANIME

El 26, 27 y 28 de Mayo pasado ,tuvieron lugar las I^as Conferencias de Manga y Anime en la Facultad de Ciencias de la Información de Sevilla, organizadas por los alumnos Eduardo D´Costa Balbín y M. Salvador, donde se desarrollaron diversas actividades, como proyecciones de anime en version original, debates, una exposición de dibujos e incluso stands.

LA CRÓNICA

LUNES 26

La Facultad de C.C. de la Información "bullía" con el ánimo de los asistentes,que llenaban los pasillos ante la Sala de Proyecciones,donde se abría el stand de artículos relacionados con la Conferencia, (merchandising sobre EVANGELION, Art Books, diversos OVAs, Cards, Posters, CDs ...)

A las 11:00 h. tuvo lugar la apertura de la conferencia con la proyección del largometraje "DRAGONBALL: SAIKYOO E NO MICHI", seguido de varios episodios de "DRAGONBALL GT" grabados de la TV japonesa ,que incluso incluían los cortes publicitarios, haciendo las delicias del público Entre combate y combate, los simpáticos spots rompían la monotonía. (Y es que tanta peleita entre Gokuh y Baby, de un tirón, acaba por cansar.)

Ya por la tarde , después de la proyección de algunos capítulos de D.N.A.2 y Evangelion, comenzó la primera charla en la que participaron D. Juan Bosco, Doctor en Estética, que analizó el trasfondo psicológico de la obra de Otomo, y Ana Mª Meca, coordinadora de manga de Planeta de Agostini, que sacó a relucir los resultados obtenidos en un reciente encuesta realizada por la editorial: La edad media del lector de manga oscila entre los 16 y los 21 años, y 1 de cada 10 tiene problemas en casa por ello.

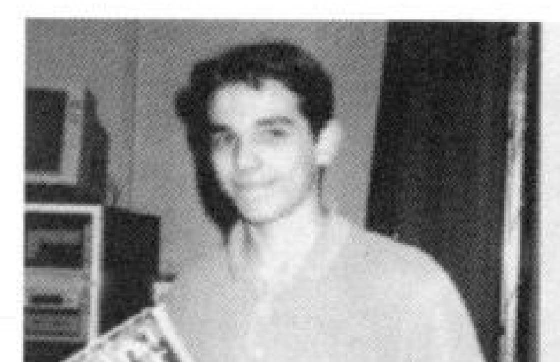
"Desgraciadamente..." -concluyó- el comic se considera en España como una subcultura.

Tras la charla, el equipo de Yamatai, se acercó a Ana Mª para hacerle algunas preguntas acerca del estado de ventas y posible cierre de algunas colecciones: No habrá más "Fly", ni "Caballeros del Zodiaco", ni "X-1999"... por el riesgo de que la gente se vuelva a echar atrás. Actualmente solo unas pocas series se mantienen "económicamente", y hasta se puede decir que sostienen a otros títulos con menos éxito.

"Es necesario- nos dijo- que el público esté preparado para otro tipo de mangas, realmente buenos, pero de estética "difícil" para un lector poco acostumbrado". "La verdad es que no puedo ni acercarme a mi jefe para sugerirle que continúe series que han fallado. ¡Es que no me deja!"

Por último, Ana Mº agradeció que la invitaran a Sevilla, donde se había encontrado con un certamen diferente, con comentarios y opiniones nuevas, y para acabar, no pudo contener su exclamación de alivio:

"¡Por fin! ¡Dios mío!" ¡Por fin una charla en la que nadie me pregunta por el dicho-so manga de Dragonball GT!"





Oscar Valiente y Nuria Teuler



MARTES 27

Tras las proyecciones, tuvo lugar un caldeado debate acerca de "La censura en el manga y el anime"

Dña Carmen Santos, profesora de Filosofía del Derecho, Moral y Política expuso a favor de la libertad de expresión, que no todo el manga podía considerarse "dañino" y señaló la importancia de las bandas horarias a la hora de "limitar" y no "prohibir" emisiones de ciertas series.

Por la tarde fueron Oscar valiente y Nuria Teuler los que dieron la charla: **Nuria dió una curiosa explicación sobre los orígenes del manga** remontadolo hasta el S.VI, cuando los monjes budistas dibujaban animales grotescos para inducir a la reflexión. Habló de los dibujos "Zen", del "Japan Punch" creado por los ingleses, el "Marumaru Chibu" que desbancó al anterior, de los orígenes del término "Manga" y de su desarrollo a través del siglo XX, la aparición de las grandes editoriales y autores como Ozamu Tezuka, a quién se considera precursor del actual manga.

Oscar Valiente se ocupó de hacer un balance del Manga y el Anime en nuestro país, remontándose a los años 70 y a series tan entrañables como "Heidi" o "Mazinger Z", hasta llegar a la implantación del manga en las editoriales españolas, junto al cómic americano y europeo.



Una vez finalizada la charla, nuestro equipo de corresponsales contraatacó y preguntamos a Oscar sobre la baja calidad de impresión de los mangas de Norma. Él nos explicó que **los japoneses,** una vez que acceden a vender su obra**, no envían los fotolitos de impresión, sino un ejemplar del manga ya impreso**, de ahí que, cuando es adaptarlo a la edición española se pierda algo de nitidez y calidad gráfica (Eso se puede entender, pero...¿ Y lo del papel reciclado a precios de lujo? ¿Y esas encuadernaciones de "Mirame y no me toques, que me deshojo"?)

MIÉRCOLES 28

Por la mañana continuamos con las proyecciones y por la tarde fueron Álvaro López y Nacho Fernandez quienes desarrollaron una Charla/debate sobre el estado del manga español. Dejaron bastante claro la mala salud del comic nacional: En realidad, se gana más trabajando de maquetista o diseñador para una editorial, que como dibujante.

En cuanto al manga, al ser un fenómeno "reciente" ha influenciado a gente aún sin experiencia. Éste es el motivo de que no haya todavía obras de gran calidad. Todo es cuestión de tiempo.

Después, llegó el turno de las preguntas. Aquí tenéis algunas de las más interesantes:

¿Como comenzasteis a publicar "Dragon Fall"?

Ambos trabajábamos para un fanzine, y se nos ocurrió hacer una parodia de Dragon Ball". Hicimos 2 páginas, luego fueron 4,6... Nos planteamos acabarlo, ya en serio, y así nació el Nº 0 de la Serie Lila, que pensábamos sacar por fotocopias. Unos amigos de una librería, que querían montar una editorial (Heliopolis) vieron el trabajo y les gustó. Contactamos con Camaleón Ediciones y nos dijeron que lo publicarían...con una condición: que fuese mensual. A pesar de todo, creemos que el éxito se debe más a la serie original, que a nuestro trabajo.

¿Tenéis Planes para el futuro?

"Dragon Fall" vende, y se puede vivir de él...Pero si pillamos un enchufe en otro lado, nos meteríamos donde sea. Vivir de los cómics está muy mal en España. Es mejor dedicarte al diseño gráfico o a algo así. Hay mucho pluriempleo (maquetación, rotulación, publicidad...) pero muy poca estabilidad.

¿Cuanto cobráis?

-...,... ehmm,... sí.

-... , estóóó,... sí, yo también.



El equipo de corresponsales casi al completo (a falta de Marichán y el fotografo...por razones obvias). A la derecha Alvaro y Nacho, después de firmar ejemplares y hacer unos cuantos dibujitos para el público.



¿Estáis satisfechos de vuestros últimos trabajos?

El proyecto de Nuria para "Los Paladines del Horoscopo" acabó siendo toda una odisea para acabarlo porque no teníamos tiempo. eso se nota mucho en el producto final, y no estamos contentos con el resultado.



Los responsables de Dragon Fall : Alvaro y Nacho (muy fotogénicos ellos)

¿Os gusta de verdad el manga, os es que os habéis vendido?

Nos gusta un poco de todo...pero es verdad que ahora se ha convertido en un trabajo como cualquier otro. Es como si alguien a quien no le gustan las hamburguesas encuentra trabajo en una hamburguesería: No se pierde la dignidad por eso.

¿Habéis pensado en acabar "Dragon Fall", o vais a explotarlo hasta que se pueda?

Hasta que se nos acaben las ideas...¡Uy, no! ¡Que ya se nos han acabado!. ¡Bueno!.. Pues hasta que el público se harte.

... Y así, a ritmo de preguntas medio en broma, medio en serio, la conferencia acabó, eso sí, con la promesa de repetir la experiencia el año que viene.

Nuria López Balboa

Esta crítica ha sido posible gracias a la colaboración de Miguel Ángel Graciano Vázquez, Alvaro Ferrete Tevenet ("Tetsuo"), Felipe Torrent Domínguez, Maria José López Guerrero ("Marichan") en el apartado de cronistas y Alejandro Modaburo como fotógrafo.

TEKNOMAN BLADE

Por estos dias TELE-5 ha emitido en su horario matinal la serie "Teknoman". Aparentemente, una más de "mechas" de entre tantas.

Sin embargo, esta serie de Animación contó con una gran aceptación en Japón, hasta tal punto de hacerse dos versiones diferentes de la misma, y, posteriormente, una segunda parte en forma de Ovas, además de generar un extenso mercado de figuras y maquetas basado en los personajes de la serie, tan populares entre los amantes del género.

La serie fue producida originariamente por la TATSUNOKO PRODUCTIONS en 1.975, bajo el titulo "Uchuu no Kishi Tekkaman" (Teknoman, el Caballero del Espacio), y tuvo una duración de 26 episodios.

Pero fue en Febrero de 1.992 cuando la misma productora retomó la vieja historia, aún anticuada e ingenua para los guiones de hoy en día, y la transformó a partir del viejo estereotipo de guerrero tecnológico, para dar lugar a la serie que hoy podemos disfrutar, con una historia más estudiada y compleja .(Sí, deacuerdo, sigue siendo la típica invasión de aliens que quieren apoderarse de la Tierra,-para variar...-, pero además del lado gráfico y estético, se ha cuidado mucho el tema de las relaciones entre personajes y se incluye cierto trasfondo ecologista.)

La historia ha sido bastante alterada con respecto a la primitiva, y cuenta con un total de 52 episodios.

La trama nos narra los esfuerzos de un grupo de resistencia terrícola ante la invasión de extranos aliens llamados "Venemoides", y, en especial, de un joven caído del cielo (literalmente)con un fabuloso poder "prestado" de los aliens, y que ha perdido la memoria. Apodado "D-Boy" (la "D" viene.de "Dangerous") el chico tiene el poder de generar en torno a su cuerpo una espectacular armadura tecnoorgánica, ideal para la lucha.

A lo largo de la serie, D-Boy irá descubriendo el por qué de sus poderes,(idénticos al de los invasores)y recobrando sus recuerdos para esclarecer el misterio, con lo que, poco a poco, se va conformando toda una compleja historia mas allá de las meras batallitas de robots:

Nos situamos en el año 192 del Calendario de la Federación Espacial (según la traducción en España, corresponde al 2.087 de nuestra era). Aparece inesperadamente una fuerza invasora alienígena, los Radamu (o Venemoides, según la versión española), que se apoderan de una estación espacial terrícola,-el llamado Anillo Orbital-, y emplean sus armas e instalaciones para atacar la Tierra. Además, están rociando la superficie del planeta con esporas tóxicas que lo cubren todo.



En la Tierra, existen dos importantes fuerzas de resistencia: La E.D.F. (Earth Defense Force) y los Caballeros del Espacio (SpaceKnights); uno de los equipos de SpaceKnights descubre un objeto caído del cielo.

Al rastrearlo, descubren asombrados que se trata de un chico desnudo y herido. Éste parece haber perdido la memoria, pero se llama a sí mismo "Technoman Blade" y sus heridas se las ha causado combatiendo contra otro Technoman del bando de los Venemoides. Tras examinar al chico y comprobar que es humano, entra a formar parte de los SpaceKnights, empleando su poder de transformación en Technoman.

Más adelante, Blade irá descubriendo que los otros Technoman que luchan por los alienígenas son tan humanos como él, y que algunos de ellos incluso son de su misma sangre. Con el tiempo,llegará a recordar como el y su familia fueron capturados por los aliens durante una misión espacial, y como se apoderaron de sus cuerpos para transformarlos en esclavos guerreros bajo el control de los Venemoides.

Además de este drama, Blade debe hacer frente también a los iniciales rencores de sus compañeros, o a los problemas con la E.D.F., dirigida por el General Galt, que rivaliza con los Space Knights hasta el punto de querer eliminarles, pese a la gran amenaza común.



TEKNOMAN BLADE

BLADE (D-Boy) Su nombre verdadero es Nick Carter.Tiene pelo negro, ojos verdes y una fea cicatriz que le cruza la ceja izquierda,y casi llega al ojo.



STAR (Aki, en la versión japonesa): Oficial científico,experta en artes marciales. Está enamorada de Blade.también tiene pelo negro y ojos verdes.



RINGO: Otro oficial y uno de los mejores pilotos.



COMANDANTE FREEMAN JAMISON: un albino de cabellos blancos y ojos rojos, (a veces tiene que llevar gafas de sol para protegerse de la luz). Es el comandante de los Space Knights.



MAGGIE: (Rebin, en la versión japonesa). En realidad, y pese a lo que quieren hacernos creer en el doblaje, no es una mujer un poco "marimacho",sino un hombre(!!!), eso sí, bastante afeminado,(han preferido "darle la vuelta a la tortilla" a dejar al personaje tal cual es) Es un genio en computadoras y naves.Tiene el pelo rojo y ojos castaños.

MACKELROY,"Mac":(Honda en japonés) .Ingeniero y técnico de los Space Knights. Bastante mayor. Se lleva muy bien con Maggie.



TINA (o Milly): Oficial jefa de comunicaciones. Con solo 16 años es tremendamente madura y responsable, aunque a veces pueda reaccionar de un modo infantil. Tiene pelo castaño y ojos azules.



El GENERAL GALT: Líder de la E.D.F. y ambicioso rival de Jamison.

BALZAC: Aparentemente, parece un reportero interesado en los SpaceKnights,pero en realidad trabaja como espía,pero terminará aliándose con los Space Knigths en la lucha contra los venemoides.

Además de Blade existen otros Technoman:

TEKNOMAN DAGGER, TEKNOMAN LANCE, RAPIER, AXE,TEKNOMAN SABER (Teknoman Evil en versión japonesa y mellizo de Blade), **TEKNOMAN SARAH** (hermana menor y aliada de Blade) y **DARKON**,comandante de los Technoman Venemoides y el mayor de los hermanos Carter.

La segunda parte de esta nueva versión llegó en 1.994 de la mano también de TATSUNOKO Productions, con una adaptación en manga publicada mensualmente en la revista BANDAI-CLUB, a partir del número 99. La historia continúa 11 años depués de la primera invasión Venemoide, cuando todo parecía haber vuelto a la normalidad. Pero la paz no puede durar mucho...-sobre todo, porque nos quedaríamos sin más aventuras-.

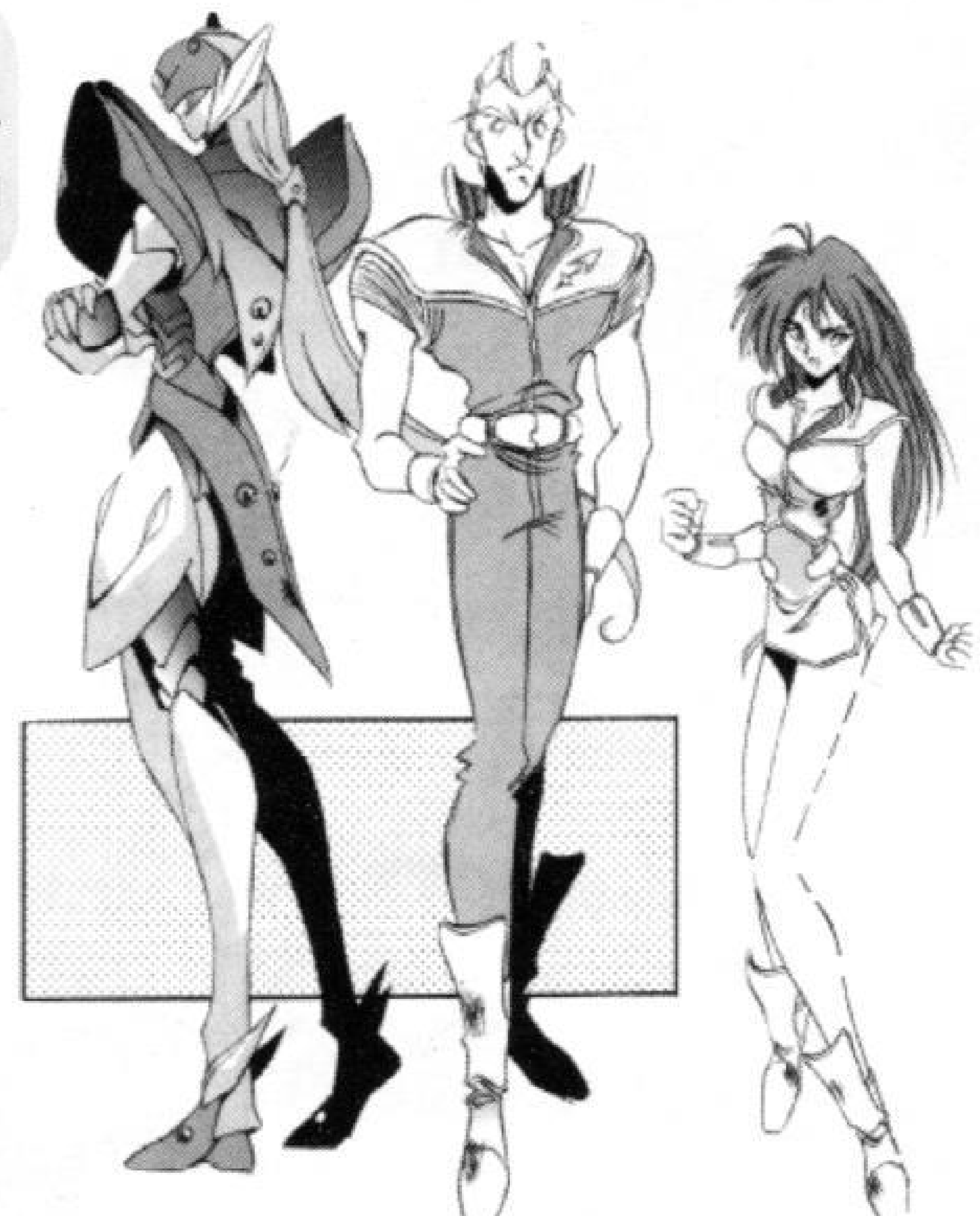
En la Tierra continúa existiendo el Anillo Orbital y la organización de SpaceKnights, aun sigue operativa. Aparecen nuevos personajes, nuevos Technoman, nuevas naves... y algunas caras conocidas.

De la antigua plantilla permanecen Honda (o Mac), o la ahora Comandante AKI (Star), y un misterioso MR. "D" que dirige desde las sombras a toda la base de SpaceKnights.(Además de la inicial, también tiene una cicatriz en la ceja izquierda ¿Será una casualidad?)

Nuria López Balboa



YUMI FRANSOWA: Esta SpaceKnight sueña con ser una Teknoman. Trabaja como mecánica de mantenimiento. Un poco torpe, la apodan "OOBOKE YUMI", pero es una excelente mecánica. Al fin llegará a convertirse en Teknoman liberu. y **HAYATO KAWAKAMI**: Soporte de Teknoman liberu y piloto de la nave "Blue Earth Gamma".Se preocupa mucho por Yumi.



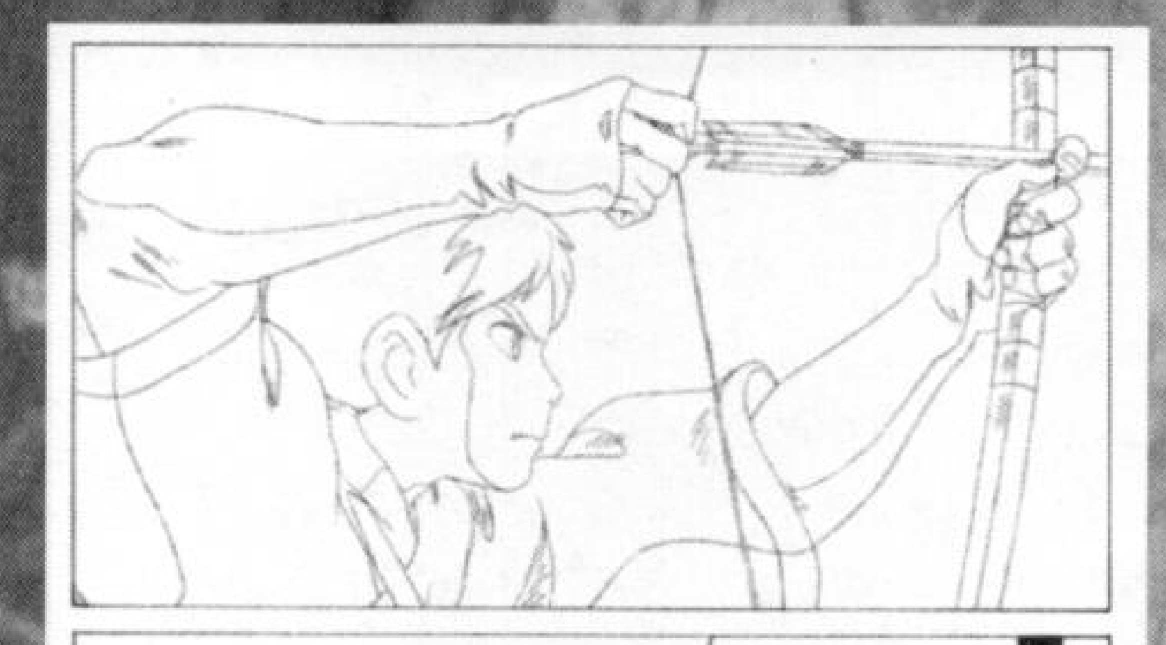
NATASHA PABLOCHIWA (Teknoman Besnah) y su soporte GOLIATE (piloto del Blue Earth Alfa)



LA PRINCESA MONONOKE

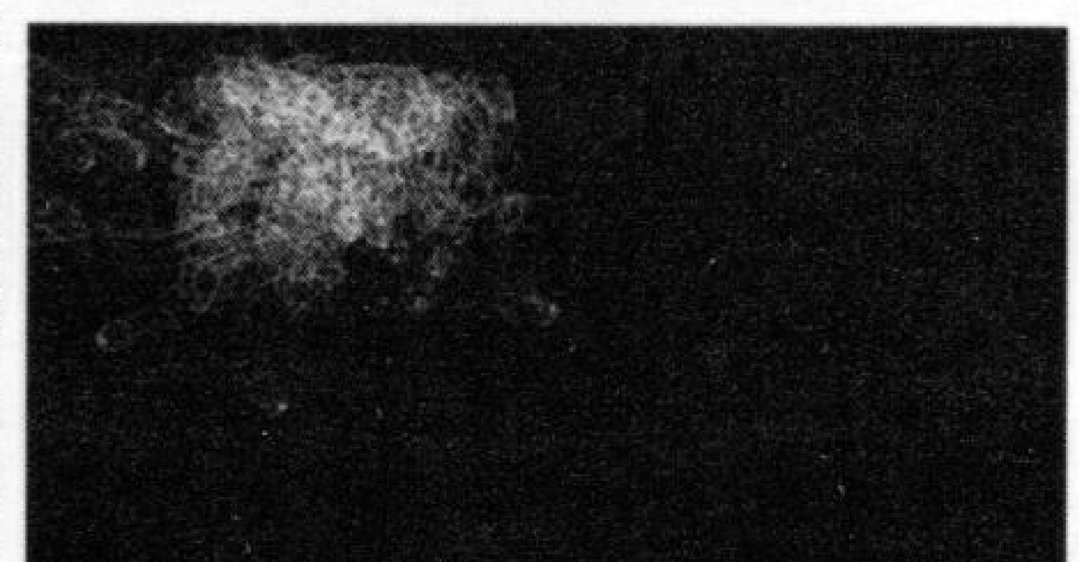
LO ÚLTIMO DE HAYAO MIYAZAKI

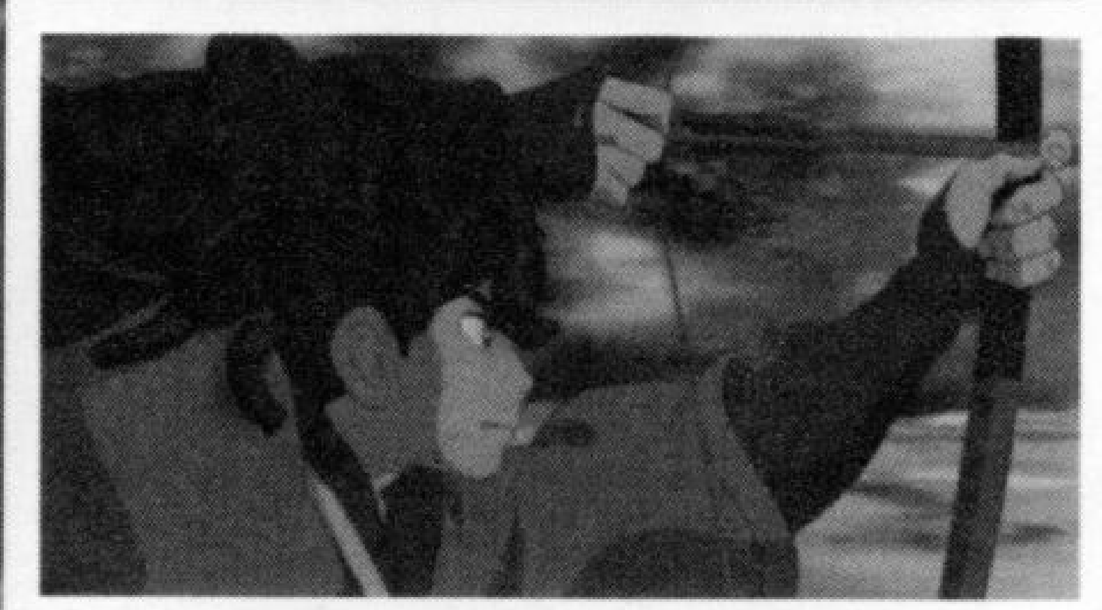
Trece años después de Nausicaä, la violenta pasión del genio, Hayao Miyazaki, sacude el mundo. Las anteriores películas de Miyazaki como *Nausicaä del valle del viento*, y *Laputa, el castillo del cielo,* eran películas de acción y aventuras. De cualquier manera, todas ellas eran fantasías sin nacionalidad. Mononoke Hime, la ultima película escrita y dirigida por el gran maestro, es un trabajo ambicioso que intenta desafiar esta situación: Esta película, que ha requerido dos veces el tiempo y dinero de las pasadas películas del estudio Ghibli, es una historia de aventuras históricas que se desarrolla en el antiguo Japón.











Para la elaboracion de esta escena se han seguido los siguientes pasos:Tras dibujar el personaje(1), se le da color al acetato de la forma tradicional (2), el fondo es generado por ordenador (3), así como el animal que le cuelga del brazo, que ha sido generado en 3D (4). Finalmente se superponen dando un resultado espectacular(5).

La historia toma lugar en una era confusa, cuando el sistema de la época medieval se colapsa y la sociedad se va moviendo hacia la era moderna. En ese tiempo, aunque la población se había incrementado, todavía quedaban antiguos y espesos bosques de árboles siempre verdes, donde habitaban animales como los perros de montaña o los jabalíes. Estos animales eran grandes y sabios, y podían comprender el lenguaje humano.

Ellos luchaban contra los hombres, que pretendían talar los bosques, o que habían invadido su santuario, y eran temidos como los "Dioses de la ira".

El protagonista es Ashitaka, descendiente de la familia real de un pueblo derrotado por el gobierno de Yamato y que había estado viviendo en una oculta aldea montañosa en la región noreste por cientos de años. Cuando, intentando defenderse mató al Dios-jabalí, cayó bajo una maldición mortal.

Partió de viaje para resolver el misterio de la maldición, y en el país del oeste que él visitó, fue arrastrado a una heroica batalla entre los dioses de la ira y los humanos.

Eboshi Gozen dirigía el grupo Tatara de forjadores de hierro, y deseaba librase de los dioses para convertir el bosque en tierra fértil para su gente. Eboshi reunía a mujeres esclavizadas por la sociedad y a hombres oprimidos, creando una sociedad humanitaria que se dedicaba a fabricar hierro.

Por otro lado estaba la Princesa Mononoke (Mononoke Hime San) que, aunque de origen humano, había sido criada por un perro de la montaña y luchaba contra el grupo de Tatara.

Cada lado creía que su causa era justa. Eboshi Gozen talaba el bosque para que los humanos pudieran vivir, y los dioses protegían su tierra para poder vivir también.

Así el joven Ashitaka no estaba seguro de que lado debía ponerse.


Pero un día, un grupo de samurais hostiles llegaron a aquellas tierras en busca de la cabeza del dios Shiki, la cual, se decía, poseía el poder de otorgar la eterna juventud.

Ahora era una guerra a tres bandos.

San y Ashitaka se conocieron en mitad de esta tragedia e intercambiaron sus sentimientos. Pero la lucha en la montaña se volvía cada vez más horrible y desencadenó una matanza masiva.Como consecuencia, los dioses de la ira se convirtieron en animales salvajes.

San intentó calmar la situación, pero cuando se acercó para dialogar con el dios convertido en tatari, fue engullida por él. Ashitaka trató de rescatarla arriesgando su vida... y es aquí, entre el caos, donde la historia se acerca a su conclusión.





PERSONAJES HUMANOS

Ashitaka: Es uno de los pocos hombres jóvenes del pueblo Emishi, quienes habían sido derrotados por el régimen de Yamato (El gobierno del emperador japonés) y ahora vive escondido al final de la tierra del norte. Llegará a ser un líder para su gente. Posee la nobleza de la sangre real y gran habilidad en la caza. Para defender su pueblo, disparó y mató al dios Tatari, pero en respuesta, recibió la maldición de la muerte. Habla poco, pero tiene una gran sentido de la justicia.

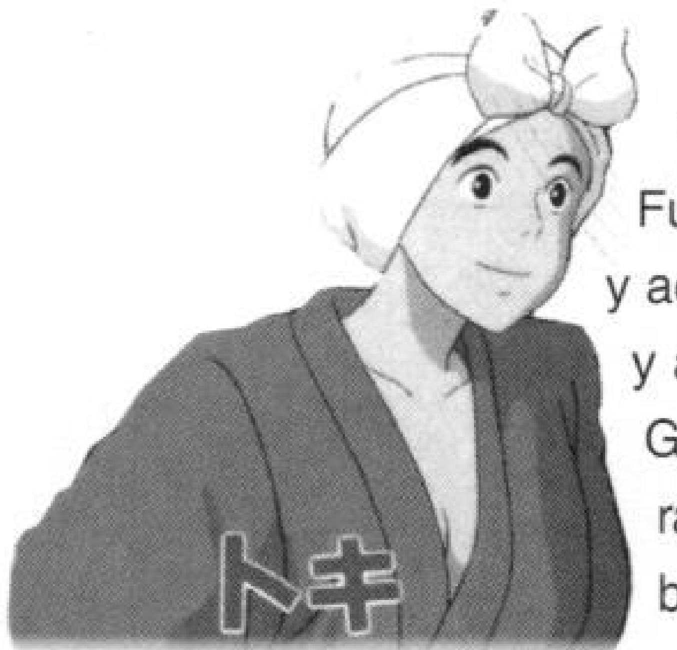
Mononoke no hime San: Fue criada por un perro de la montaña y siente un intenso odio hacia los humanos que invaden el bosque. Con una extraña máscara en la cara y montando un enorme perro de la montaña, ella continuamente ataca la aldea de Tatara Ba (donde viven los fundidores de hierro). Después de conocer a Ashitaka, su corazón, se balancea entre los dioses y los humanos.

Eboshi Gozen: Una mujer tranquila y equilibrada que conduce al grupo de Tatara Mono (La gente que fabrica hierro). Al pie de una empinada montaña, extraen el mineral, funden el hierro y lo golpean para hacer las ishibiya (flechas de piedra ardiente ¿Un antecedente a las pistolas?). Compra muchachas a los burdeles y les ofrece trabajo en Tatara ba, donde a ninguna mujer se le había permitido trabajar anteriormente.Trata incluso a los proscritos de la sociedad como "humanos" y es respetada y amada por hombres y mujeres

Gonza: El líder de los hombres de Eboshi. Se enfurece con facilidad y sospecha que Ashitaka es un espía. Se considera a sí mismo como un hombre juicioso. Algunos dicen que está enamorado de Eboshi.

Jigo Bou: Está bajo las órdenes de una organización misteriosa llamada Shishou Ren ("La organización de los Maestros") que le ha mandado conseguir la cabeza del dios Shiji, de la cual se dice que tiene el poder de otorgar la eterna juventud. Es también el líder de la gente de Ishibiya y moviliza los cazadores y a los Zibashiri (aquellos que corren por el suelo). El habló a Ashitaka de la existencia del dios Shiji.

Hii-Sama: Anciana médium del pueblo escondido de Emishi. Ella adivina la buena o mala fortuna tirando piedras y trozos de madera. Le dijo a Ashitaka que estaba bajo la maldición mortal y le aconsejó que se dirigiera al oeste.



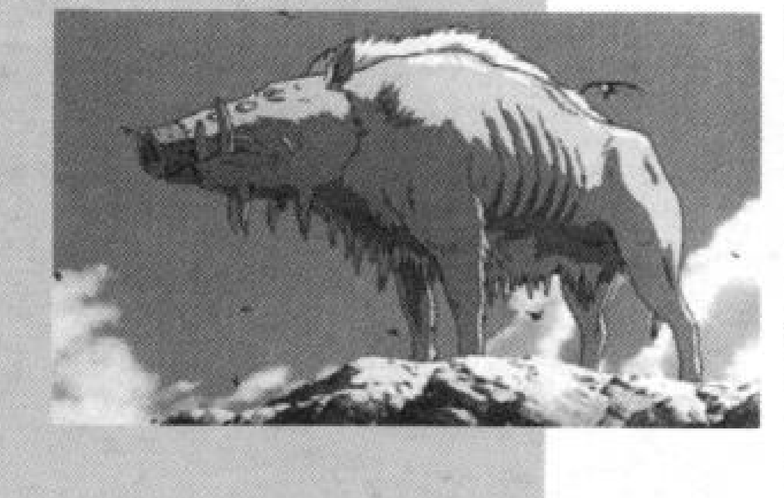
Toki: Una de las trabajadoras de Tatara Fumi (uno de los procesos de hacer hierro), y actúa como su líder. Es una mujer sincera y animada y puede incluso hacer callar a Gonza. Ella también le dirige palabras duras a su marido, Kouroku, pero esto es probablemente por amor.

Kouroku: El marido de Toki, y uno de los encargados de las vacas. Fue atacado por Inugami (el dios perro) mientras transportaba arroz durante una fuerte lluvia y se adentro en el valle con Kakigoromo no Yahichi (Un hombre). Fue rescatado por Ashitaka. Está dominado por Toki, ya que está totalmente enamorado de ella, pero es un hombre agradable.

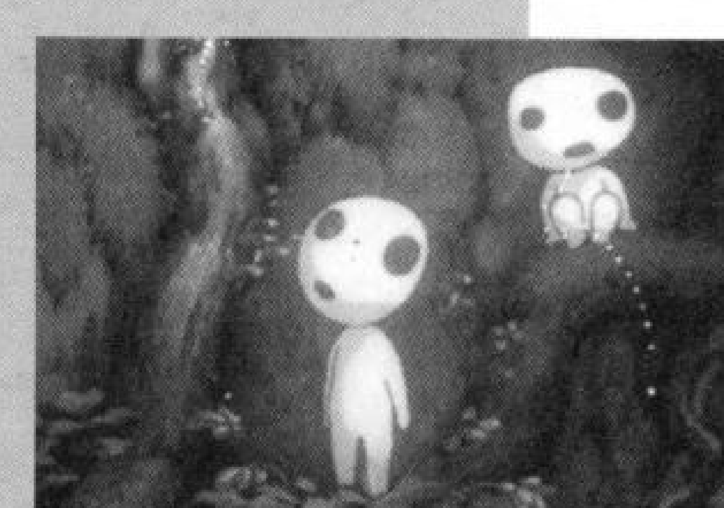
NO HUMANOS



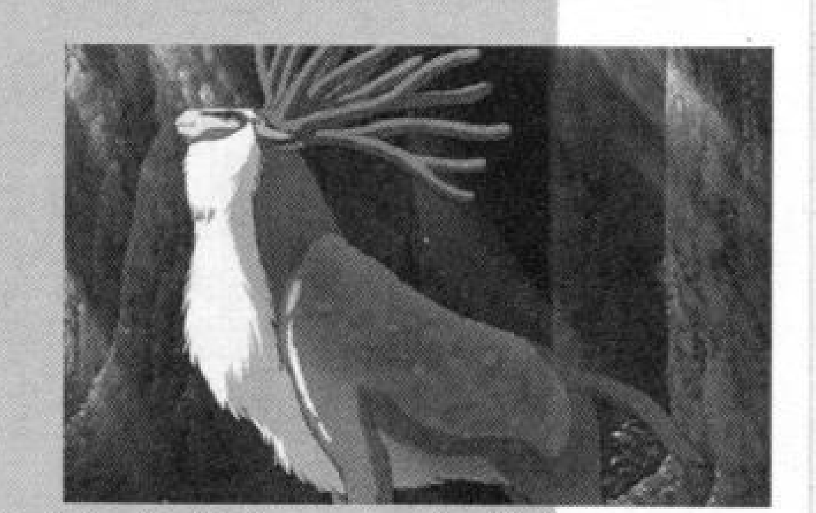
Moro no Kimi: Diosa perro de trescientos años. Comprende el idioma de los humanos, y tiene un gran poder y una alta inteligencia. Ella crió a San, y la trata como a su hija. Odia a los humanos que invaden el bosque del dios Shiji, y lucha contra ellos. Odia especialmente a Eboshi Gozen, y quiere matarla.



Otsukotonushi: Inoshihi gami (el dios jabalí) de Chizai (Kyuushyu). Comprende también el lenguaje humano. Tiene 500 años y es el más viejo de su grupo. Liderando a otros dioses jabalíes, dirige la gran ofensiva contra los humanos. Está enfrentado con la familia del dios perro Moro, pero aún no ha llegado a luchar contra ella.



Kodama: Son una especie de espíritus que viven en los grandes bosques. Tienen un tono verdoso, medio transparente. Le enseñaron a Ashitaka y a los otros un camino cuando se perdieron en el bosque. Parecen no tener ningún recelo contra los humanos.



Shihi Gami:Dios animal que posee el don de dar y tomar la vida. Nace durante la luna nueva y repite el proceso de nacer y morir según las fases de la luna. Se cree que su cabeza posee el poder de la eterna juventud, así que los humanos intentan conseguirla.



Didarabocchi: Un gigante de altura superior a diez metros. Es la forma que el dios Shihi toma durante la noche. Posee un cuerpo medio transparente con unos patrones peculiares. Vaga por el bosque irradiando una luz azulada.



LAS LEYES DE LA A

Nº 1- LEY DE LA IRREGULARIDAD METAFÍSICA.
Las leyes normales de la física no son aplicables en el anime.

Nº 2 - LEY DE LA GRAVEDAD DIFERENCIADA.
Siempre que una persona, animal o cosa salta o es arrojado por los aires por cualquier procedimiento, la gravedad se reduce al factor 4.

Nº 3 - LEY DE LA AMPLIFICACIÓN SONORA -1ª LEY DE LA ACÚSTICA EN EL ANIME.
En el espacio, los sonidos fuertes tales como las explosiones, son aun más intensos, puesto que el aire no se interpone en su trayectoria.

Nº 4 - LEY DEL EMPUJE CONSTANTE -1ª LEY DEL MOVIMIENTO EN EL ANIME.
En el espacio, un empuje constante equivale a una velocidad constante.

Nº 5 - LEY DE LA MOVILIDAD MECÁNICA -2ª LEY DEL MOVIMIENTO EN EL ANIME.
Cuanto mayor es la masa de un ingenio mecánico, mayor es su velocidad.
Los "mechas" blindados son los objetos más veloces que conoce la ciencia humana.

Nº 6 - LEY DE LA VARIABILIDAD TEMPORAL.
El tiempo no es constante. El tiempo se detiene cuando el protagonista hace algo impresionante o guay.
El tiempo transcurre más lentamente cuando los amigos o la pareja son asesinados y es acelerado cuando se produce un combate.

Nº 7 -1ª LEY DE LA TEMPORALIDAD DE LA MUERTE.
Los "buenos" y los "malos" mueren de manera diferente.
Incluso si la muerte le sucede de forma inesperada, el héroe tendrá tiempo suficiente para reflexionar sobre la marcha de la sociedad, sobre la existencia humana o sobre por qué las tostadas siempre caen del lado de la mantequilla.

Nº 8 - 2ª LEY DE LA TEMPORALIDAD DE LA MUERTE.
Los malos deben tardar un cierto tiempo en morir, independientemente del daño físico sufrido.
Aun en los casos en que se les asesina de forma rápida, pasará un buen rato antes de que reconozcan su muerte. Este hecho se atribuye a la creencia de que ser malvado daña el lóbulo del cerebro conectado al sentido de la realidad.

Nº 9 - LEY DEL ÉNFASIS DRAMÁTICO.
Las escenas que conllevan grandes dosis de acción suelen ser descritas con imágenes congeladas o con pantallas en negro donde sólo se ven unos cortes o desgarros de algún color vivo (normalmente rojo o blanco).

Nº 10- LEY DE LA MULTIPLICIDAD DRAMÁTICA.
Algunas situaciones que sólo suceden una vez, como por ejemplo, una escena en que el "bueno" patea en la cara al "malo"-, pueden verse hasta tres veces desde ángulos distintos.

Nº 11- LEY DE LA COMBUSTIBILIDAD INTRÍNSECA.
Todo es combustible. Todo puede explotar
a)-Todo lo que explota se hincha primero.
b)-Las grandes ciudades son las sustancias más explosivas conocidas por el saber humano. En particular, Tokio parece ser la más inestable de ellas, por lo que se la denomina "la ciudad cerilla".

Nº 12- LEY DE LA EMISIÓN FLOGISTATICA.
Prácticamente todo lo que existe, desprende luz a través de grietas o heridas fatales.

Nº 13- LEY DE LA EMISIÓN DE ENERGÍA.
Siempre se produce una emisión de ENERGÍA (generalmente en forma de globo) antes de que un "mecha" o nave espacial haga fuego. Debido a la capacidad explosiva de las armas, se cree que esta peculiaridad está relacionada con la ley de la combustibilidad INTRÍNSECA.

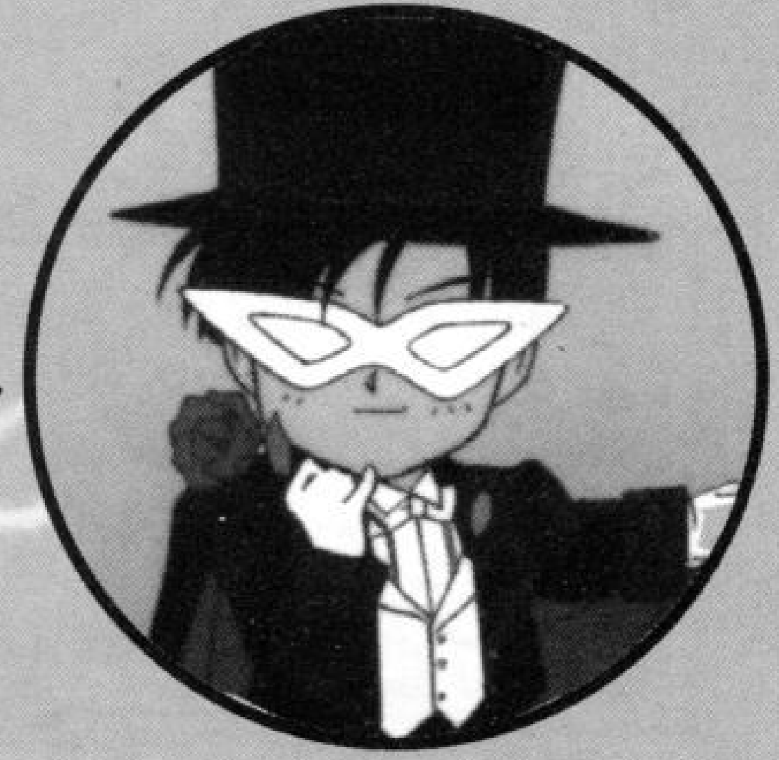
Nº 14- LEY DE LA MAGNITUD LETAL INVERSA.
El potencial destructivo de un arma es inversamente proporcional a su tamaño.

Nº 15- LEY DE LA INAGOTABILIDAD.
Las municiones no se agotan NUNCA, a menos que se esté acorralado, inconsciente, o que el enemigo sea muy numeroso.

Nº 16- LEY DE LA PUNTERÍA INVERSA.
La PUNTERÍA de los "buenos" manejando cualquier tipo de arma de fuego es mejor cuanto mayor es la dificultad del disparo. La PUNTERÍA de los "malos" al utilizar cualquier tipo de arma de fuego es peor cuanto menor es la dificultad del disparo. (Este caso es conocido como"efecto de tropa de asalto" Ejemplo:- Un "bueno" bajo los efectos del alcohol, disparando desde un vehículo en marcha, atinará siempre; mientras que varios batallones de "malos" apuntando a un "héroe", que está solo en campo abierto, errarán el tiro.
a) Cuanto mayor sea el numero de enemigos, menos posibilidades tendrán de acertar o herir seriamente a alguien.
b) Cuando el "bueno" está rodeado y lo tenga muy difícil, los "malos" se pondrán en fila india para que el héroe pueda eliminarlos a todos de un solo golpe o disparo.
c) Cuando el protagonista haya sido alcanzado por el enemigo, su herida estará situada dentro de la denominada "zona corporal de los buenos", localizada normalmente en un hombro o un brazo, y que impide al héroe realizar tareas de mayor dificultad que conducir, utilizar armas de todo tipo, manejar maquinaria pesada o realizar complicadas técnicas de artes marciales.







Nº 17- LEY DE LA INESTABILIDAD ROMÁNTICA TRANSITORIA
La protagonista es una típica chica mona tonta.
(* Nota: Hay una oposición minoritaria en desacuerdo con este punto, que opina que todos los hombres a quienes les gusta esta heroína piensan que todas las chicas deberían ser como ella.)

Nº 18- LEY DE LA CAPACIDAD DE HEMOGLOBINA.
El cuerpo humano contiene más de 50 litros de sangre, esta cantidad puede ser mayor si la presión sanguínea aumenta.

Nº 19- LEY DE LA FISIOLOGIA DEMONIACA.
Los demonios, así como otras criaturas sobrenaturales, tienen al menos tres ojos, varias decenas de colmillos y tienden a ser de piel amarilla verdosa o marrón (en ocasiones también negra). Sólo pueden ser heridos con arma blanca.

Nº 20- LEY DEL BAJO RENDIMIENTO MILITAR.
Los más numerosos ejércitos, las más poderosas armadas y las mejores máquinas de guerra manejadas por los guerreros más crueles, descorazonados y sedientos de sangre, pueden ser detenidos y derrotados con una simple e insignificante demostración de amor o con una canción.

Nº 21- LEY DE LA INFIABILIDAD TACTICA.
Los grandes genios no lo son tanto.

Nº 22- LEY DE LA BENEVOLENCIA TECNOLÓGICA RESPECTO AL USUARIO.
La formación o entrenamiento requerido para manejar una nave espacial o un "mecha" es inversamente proporcional a su complejidad.

Nº 23- LEY DE LA SUPERIORIDAD INTELECTUAL JUVENIL.
Los niños y adolescentes tienen un coeficiente intelectual superior al de los adultos y son por lo menos dos veces más fastidiosos.

Nº 24- LEY DE LA AMERICANO-ANTROPOMORFOLOGIA ANTAGÓNICA.
Los más despreciables villanos han de tener siempre aspecto de norteamericanos.

Nº 25- LEY DE LA INFERIORIDAD INTELECTUAL AMERICANO-ANTROPOMÓRFICA.
Los "buenos" poco inteligentes son normalmente americanos corpulentos.
a) Las únicas personas con menos luces que los americanos mudos de fuerte constitución, son los traductores de manga.
b) Las únicas personas todavía más estúpidas que los traductores de manga son los editores y censores de manga.

Nº 26- LEY DE LA PROPORCIÓN MAXILAR.
El tamaño de la boca de un personaje es directamente proporcional al volumen al que habla.

Nº 27- LEY DE LA MUTACIÓN FELINA.
Todo mutante semi gato-semihumano debe infaliblemente:
a) ser del género femenino;
b) contar con orejas puntiagudas (y cola en algunos casos), como mutaciones genéticas.
c) llevar el mínimo posible de ropa, si la lleva.

Nº 28- LEY DE LA RESERVA DEL PODER ARMAMENTISTICO.
Toda arma poderosa con capacidad para destruir o derrotar a un oponente de un solo disparo será reservada y utilizada únicamente como último recurso.

Nº 29- LEY DE LA LUMINISCENCIA física
Todo ser que demuestre una capacidad extremadamente alta para las artes marciales y/o sienta emociones muy violentas, emitirá luz en forma de aura incandescente. Este aura normalmente será azul en el caso de los "buenos" y roja en el de los "malos". Este hecho se atribuye a que dentro del espectro electromagnético, el Bien se encuentra en una escala superior al Mal.

Nº 30- LEY DEL ANTIANTAGONISMO ANTROPOMÓRFICO
Toda raza extraterrestre de aspecto no humanoide y feo, será invariablemente hostil y tenderá a destruir a la humanidad por alguna que otra oscura razón.

Nº 31- LEY DE LA VARIABILIDAD CROMÁTICA FOLICULAR
Todo color situado dentro de la gama cromática visible es considerado como un tono natural de cabello y puede variar sin previo aviso ni explicación.

Nº32- LEY DE LA AERODINAMICA TOPOLISGICA
- 1ª LEY DE LA AERODINAMICA EN EL ANIME.
Cualquier forma, sin importar lo complicada o extraña que sea, es automáticamente aerodinámica.

Nº33- LEY DE LAS NORMAS INDUMENTARIAS
En el anime se suelen seguir unas pautas determinadas en cuanto a la vestimenta.
Los personajes femeninos deben llevar la mínima cantidad posible de ropa, independientemente de las condiciones meteorológicas o de las conveniencias sociales. Si esta cantidad es excedida, la ropa quedará invariablemente hecha jirones o desaparecerá de uno u otro modo. Cuando sople un fuerte viento, los personajes masculinos vestirán siempre una larga capa, la cual ondeará expresivamente al viento sin dificultarles la capacidad de movimiento



LAS CLASES DEL MAESTRO
NIKITO NIPONGO

Konnichiwa, minna!
Bienvenidos a una nueva lección de idiomas de vuestro profesor Nikito Nipongo. (No os quejaréis: es el único maestro que no hace exámenes). Os aconsejo que practiquéis bastante lo que vais aprendiendo o se os olvidara todo, y las clases se van a ir complicando. Así que, ya sabéis, leed mucho manga. (¡ Así da gusto hacer deberes!).

Esta vez estudiaremos los posesivos (mío, tuyo, suyo...). Y para eso os presento una nueva y facilísima partícula: el "NO",の

"NO" se traduce como la preposición "de". En la oración se nombra en primer lugar al poseedor, seguido de "NO" y después, del objeto (es similar al genitivo sajón que se estudia en inglés).

まほと の ほん
El libro de Makoto (Makoto no hon)

ゆすけ の ともたち
El amigo de Yusuke (Yusuke no tomodachi)
De este modo tan sencillo podemos convertir los pronombres personales en determinantes posesivos:

A "Watashi" (yo) le añadimos "NO", の

わたしの まんが
(Watashino manga) .Literalmente: Manga de yo, o sea, " Mi manga".
Con esta simple regla, obtenemos todos los demás determinantes posesivos:

Watashi + NO: Watashino (mi)
Anata + NO: Anatano (tu)
Kare + NO: Kareno (su de él)
Kanojo + NO: Kanojono (su de ella)
Watashitachi + NO: Watashitachino (nuestro)
Anatatachi + NO: Anatatachino (vuestro)
Karera + NO: Karerano (su de ellos)
Kanojora + NO: Kanojorano (su de ellas)

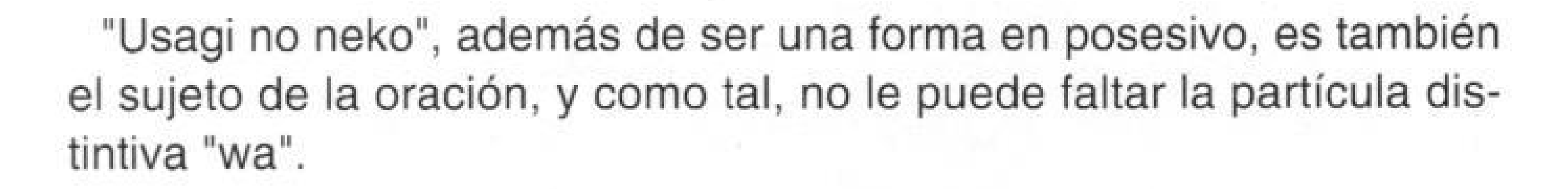
Para un "su" -de ellos en general-, ya vimos que al decir el nombre de un miembro del grupo más la terminación del plural -TACHI se convertía en un "ellos" global. Basta entonces con añadir la partícula NO:

悟空たち の パワー **(Gokütachi no pawä)**
El poder de Goku y compañía

Asimismo, todas las variantes de los pronombres que vimos en el Yamatai nº3 siguen el mismo procedimiento. Oreno, Bokuno, Watakushino, Atashino, Kimino, Omaeno, Kisamano, etc.

Y, naturalmente, todo esto podemos combinarlo con lo que ya hemos estudiado para hacer frases más complejas.

Usagi no neko Wa kuroi desu.
(El gato de Usagi es negro.)



"Usagi no neko", además de ser una forma en posesivo, es también el sujeto de la oración, y como tal, no le puede faltar la partícula distintiva "wa".

Veamos más ejemplos:

Paco no tomodachi wa nihonjin desu.
(El amigo de Paco es Japonés.)

NOTA: El "japonés" como idioma se dice "nihongo" o "nippongo", mientras que el "japonés" como nativo de Japón es "nihonjin" o "nipponjin".

Antonio no tomodachi no hon wa kuroi desu.
(El libro del amigo de Antonio es negro.)

El poseedor del libro es el amigo, "Tomodachi no hon", y a su vez, el amigo lo es de Antonio "Antonio no tomodachi no hon". Todo ello va seguido de un "wa" (por ser sujeto).



Bo..bokuno namae wa...
(Mi...mi nombre es...)
Edogawa Conan!!!
(Edogawa Conan!!!)

VOVABULARIO
***Boku** = Yo*
(con matiz infantil)
***Namae** = Nombre*
***Da** = Variación del verbo "Desu", ser.*

R
E
P
A
S
O

ねんしゅう



KONNICHIWA MINNA (Buenas tardes a todos)
WATAKUSHI WA NIKITO NIPONGO NO SENSEI DESU (Yo soy el maestro Nikito Nipongo)
KARE TO KANOJOO WA WATAKUSHINO GAKUSEI DESU (Él y ella son mis alumnos)
ATASHI WA AIRUN DESU (Yo soy Airun)
ORE WA TETSU DA (Yo soy Tetsu)
OIRA VENANCIO (Yo zoi er Venancio)

VOCABULARIO

Sensei = Maestro
Gakusei = Alumno
Otoosan = Padre
kumo = Nube

EL POSESIVO SE FORMA COLOCANDO LA PARTICULA "NO" DETRÁS DEL POSEEDOR



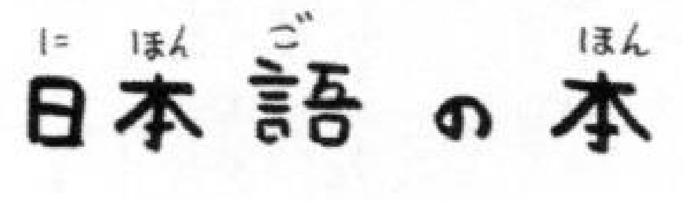
KARE WA RANMA NO OTOOSAN DESU
(El es el padre de Ranma)
KORE WA GOKU NO KUMO DESU
(Esto es la nube de Goku)
YAKUMO WA PAI NO "WU" DESU
(Yakumo es el "Wu" de Pai)







Una última característica de la partícula "NO" es que se emplea para indicar, además de posesión, el contenido de algo o el cargo que ostenta alguien, (más o menos como en el español).



Nihongo no hon
(Libro de Japonés)



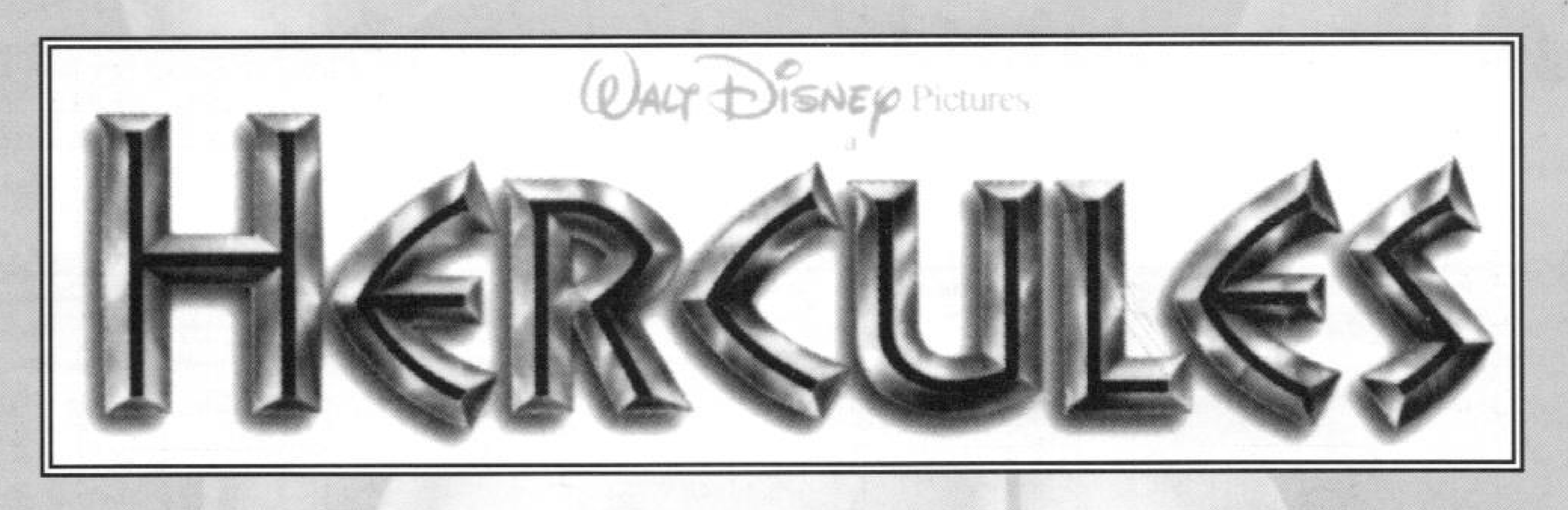
Ongaku no sensei
(Profesor de música)

Y eso es todo por ahora; me despido no sin antes aclarar una duda referente a la pronunciación:

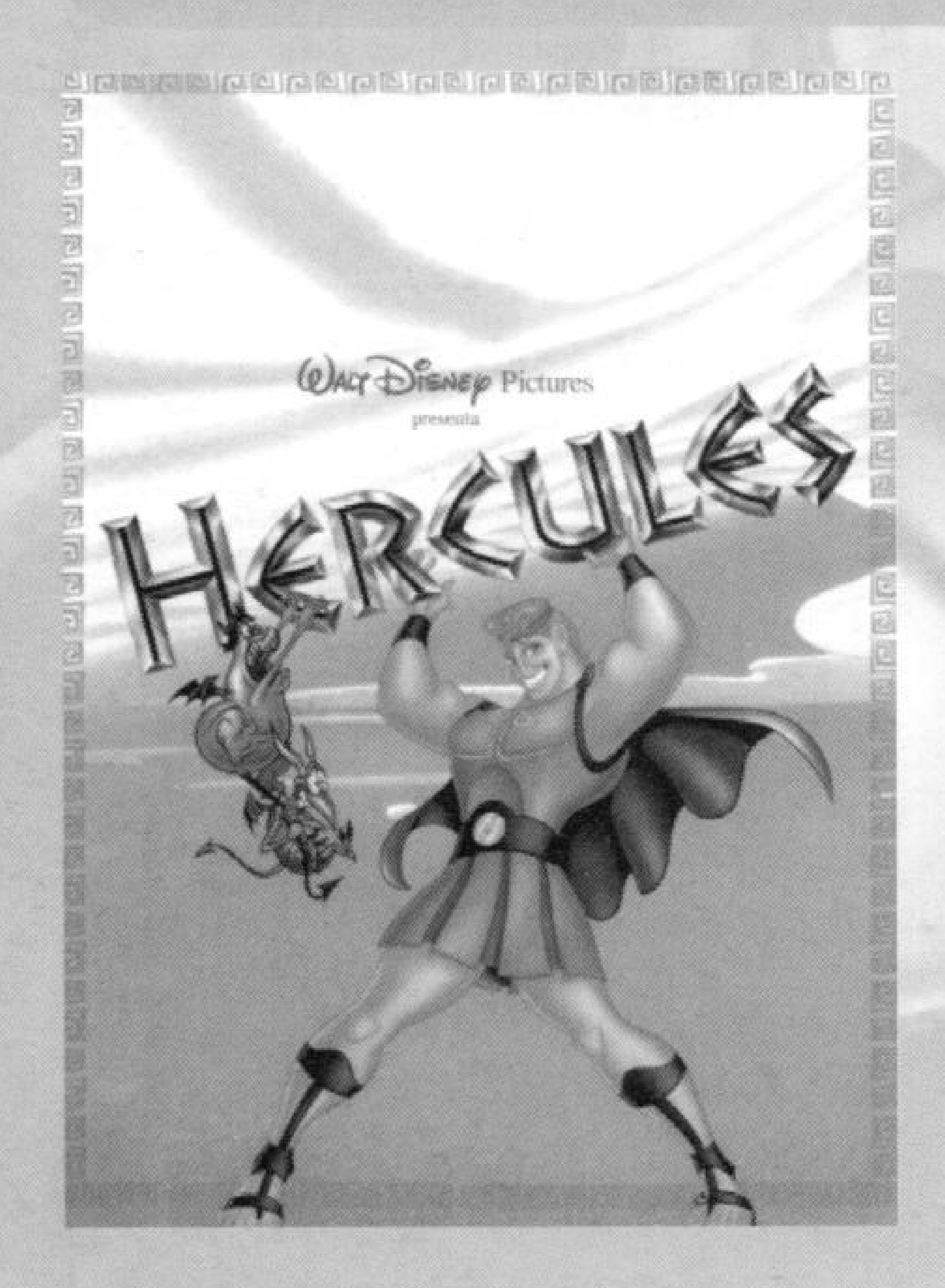
Las sílabas HA HE HI HO FU suenan de forma aspirada (como la jota del español), mientras que las que se escriben JA JE JI JO JU se pronuncian como en el inglés (igual que una elle). Tenedlo en cuenta a la hora de leer palabras como "Shojo", o nombres como "Junta". Nos vemos en la próxima clase.

Nikito Nipongo





"Hércules", el largometraje animado número 35 de Disney, es una comedia épica y la primera película animada del estudio que se inspira en la mitología clásica. Partiendo de una visión poco reverente y más bien hilarante de las increibles aventuras del legendario héroe, la película sigue a Hércules en su emocionante viaje desde la insignificancia a la categoría de semidios. Así descubrirá lo que significa ser un héroe de verdad y recuperará el lugar que le corresponde entre los dioses del Olimpo. En el camino, compite en ingenio con uno de los villanos más astutos y cómicos de Disney, Hades, que no se detiene ante nada en su intento por hacerse con el control del universo. A pesar de los trabajos que debe llevar a cabo y en los que se enfrenta a monstruos míticos de todas las formas y tamaños, es la batalla del amor lo que hace mella en Hércules, ya que descubre que un héroe de verdad no se mide por su fuerza física sino por la fuerza de su corazón.



LA HISTORIA

La historia comienza con un acontecimiento sagrado en el Olimpo, la morada celestial de los dioses griegos, en la que Zeus y su esposa Hera celebran una fiesta palaciega para festejar el nacimiento de su nuevo hijo, Hércules.

La fuerza del chiquillo es enorme, como lo evidencian sus fortísimos abrazos y la tendencia a enredar los rayos brillantes de su padre. Zeus hace un regalo muy especial a su hijo: Pegaso, un caballo alado que ha creado valiéndose de las nubes. Todo el mundo está contento menos un invitado llamado Hades. Este dios malhumorado odia su trabajo como Señor del Inframundo, y está aburrido del puñado de aprovechados que le rodean. Por eso ha estado tramando un plan secreto para hacerse con el poder en el Olimpo. De vuelta al Inframundo, el malvado Hades se confabula con sus dos estúpidos compañeros, auténticos demonios que cambian de forma sin parar: Pena y Pánico, y consulta con las Moiras, un trío de mujeres marchitas que utilizan el único ojo que tienen en común para adivinar el futuro. Hades quiere saber el alcance de sus planes. Las Moiras le aseguran que dentro de 18 años los planetas se alinearán: ese será el momento adecuado para liberar a los Titanes y destronar a Zeus. Pero, añaden, "con estas palabras te advierto: si Hércules lucha contigo, será tu derrota". Como no quiere correr riesgos, Hades envía a Pena y a Pánico al Olimpo con la orden de secuestrar al niño, administrarle una poción que le volverá mortal y luego eliminarle. Pero después de llevar al pequeño Hércules a la Tierra, los ayudantes de Hades echan a perder la misión y no le administran toda la potente "fórmula griega", por lo que el pequeño conserva la fuerza de los dioses, a pesar de ser mortal como los humanos. Creyendo que Hades no se va a dar cuenta, Pena y Pánico huyen y dejan abandonado a Hércules. Una pareja de mortales. Anfitrión y Alcmena, lo encuentran y lo crían como si fuera su propio hijo.

Sin conocer sus orígenes, Hércules crece y se convierte en un adolescente desgarbado. Pero pronto empieza a darse cuenta de que no encaja del todo en el mundo que le rodea. Su fuerza incontrolable causa estragos y él se siente diferente. Está decidido a comprender el por qué y conocer su verdadero lugar en el mundo. Hércules no sabe a donde dirigirse hasta que Anftrión le explica que ha sido adoptado. Un medallón con el símbolo de los dioses le da una pequeña pista sobre sus orígenes, por lo que Hércules decide encaminarse al Templo de Zeus para buscar alguna respuesta. Allí, una estatua de Zeus cobra vida, y padre e hijo se reúnen. Zeus le explica a su hijo que sólo los dioses pueden vivir en el Olimpo y que el único modo que tiene de regresar a casa es convertirse en un "verdadero héroe" en la tierra. Su padre le sugiere que encuentre a un maestro llamado Filoctetes (Fil, para abreviar) para que le ayude en su misión. Además, Zeus le devuelve su compañero de la niñez, Pegaso.

Volando a la isla de Idra a lomos de Pegaso, Herc encuentra a Fil, un sátiro sarcástico que le advierte que sus días como maestro de héroes han terminado. Todavía aturdido por su último fracaso, un bribonzuelo llamado Aquiles, Fil acepta por fin enseñar al muchacho como su "última esperanza" de entrenar a un campeón. Hércules pasa algún tiempo entrenándose, y aprende a utilizar su fuerza y a prepararse para la difícil tarea de convertirse en un héroe.

Fil y Herc se dirigen a Tebas, la ciudad más peligrosa de Grecia, pero en el camino deben acudir en ayuda de una damisela en apuros. La mujer es una belleza griega llamada Megara ("Meg") y parece estar a merced de un egoísta centauro llamado Neso. Después de un comienzo un poco dudoso, Herc vence a la bestia, pero sólo para descubrir que, después de tanto, Meg no corría ningún peligro. Meg es enérgica, ingeniosa, inteligente y muy distinta a todas las mujeres que Herc ha conocido hasta entonces. Después de que Herc y sus amigos se alejen, Meg se reúne con su "jefe", Hades, que quiere saber por qué Meg no ha conseguido reclutar los servicios de Neso. Cuando ella le explica el enredo y menciona el nombre de su salvador, Hades sufre una explosión de ira cósmica al darse cuenta de que su vengador sigue vivo. Después de una acalorada discusión con Pena y Pánico, empieza a forjar nuevos planes para eliminar a Hércules.

Mientras tanto, en el "Gran Olivo" (Tebas), una desgraciada metrópolis plagada de desastres y de monstruos, Herc intenta ir construyendo su reputación de héroe. Cuando Meg pide ayuda para rescatar a dos chicos (que son Pena y Pánico disfrazados) atrapados bajo unas rocas, Herc se pone en marcha, ignorando que todo forma parte del malévolo plan de Hades. En esta escena Hércules debe enfrentarse a una Hidra, un feroz monstruo con múltiples cabezas, que repone las cabezas heridas o cortadas con otras nuevas. Siguiendo las enseñanzas de Fil, Herc se las arregla pa-



ra derrotarla y es aclamado como un héroe. Hades organiza un ataque y envía a un montón de monstruos de todas las formas y tamaños imaginables (jabalíes salvajes, serpientes marinas, incluso un Minotauro...) para desafiar a nuestro héroe. A cada nueva victoria, crece la fama de Hércules, que se convierte en el héroe del momento y se enamora.

Tras haber realizado numerosos trabajos heroicos, Hércules regresa al Templo de Zeus para comunicar a su padre que ya está preparado para volver a casa. Zeus le explica que ser famoso no es lo mismo que ser un auténtico héroe y le pide que busque las respuestas en su corazón.

El momento que Hades ha estado esperando desde hace 18 largos años se aproxima y Herc sigue vivo. Hades empieza a desesperarse y envía a Meg, contra su voluntad, a descubrir la debilidad de Hércules. Mientras cumple su cometido, Meg se da cuenta por primera vez de lo que siente hacia el héroe. Pero Hades averigua en seguida que Meg es la debilidad de Hércules. Hades consigue que Hércules ceda su fuerza durante 24 horas a cambio de la seguridad y la libertad de Meg. Para rematar su plan, le cuenta a Hércules que Meg ha estado trabajando para él todo el tiempo y que el afecto que siente por él formaba parte de la traición. Además de sentirse débil, Hércules se siente también traicionado. Cuando los planetas se alinean, Hades libera a los gigantescos Titanes -cuatro temibles personajes hechos de roca, viento, lava y hielo- de una jaula gigante donde fueron encerrados por Zeus cuando el mundo estaba recién creado. Con un gran alboroto por toda la tierra,Hades les guía hasta el Olimpo para vengarse de Zeus y de los demás dioses. Mientras, en la ciudad, Hades ha enviado un Cíclope gigante para acabar con el débil y desanimado Hércules.

Así llegamos al clímax de la película, el momento en el que Hércules se debate para recuperar la conf anza en sí mismo. Es entonces cuando asistimos a un sinfín de aventuras, situaciones sorprendentes y mucha acción. Luchando contra todo pronóstico, se defiende con valentía y por fin descubre lo que significa convertirse en un verdadero héroe.



LOS REALIZADORES

El dinamico equipo de realizadores formado por John Musker y Ron Clements se ha encargado de supervisar la producción de "Hércules" . Uno y otro actuaron como directores, productores y guionistas de la pelicula. Tras su debut como directores en 1986 con la pelicula "The Great Mouse Detective" (Basil, el ratón superdetective)", desempeñaron un papel muy importante en la revitalización del genero de largometrajes animados de Disney al escribir, producir y dirigir "The Little Mermaid (La sirenita)"(1989) y "Aladdin" (1992). Con el humor excéntrico, los dibujos de trazos pronunciados y una dirección artistica de gran estilo -auténtica marca de la casa-, Musker y Clements han vuelto con un largometraje que romperá moldes y que entusiasmará, con toda seguridad, a los aficionados al cine de cualquier edad. La productora Alice Dewey ya habia trabajado con estos dos directores en "Aladdin", película en la que fue directora de producción. Además de tener una amplia experiencia profesional en el teatro, también ha trabajado como productora asociada en el gran éxito de taquilla de Disney de 1994, "The Lion King (El rey León)". Kendra Haaland es la productora asociada.



Junto a Musker y Clements, también participa en este proyecto el compositor Alan Menken, merecedor de nada menos que ocho Oscars de la Academia y que ya antes había colaborado con el equipo en "The Little Mermaid (La sirenita)" y "Aladdin". Esta vez ha sido David Zippel, ganador de un Tony por "City of Angels", el que ha puesto la letra a las melodías de Menken. Para contribuir a la diversión y al entretenimiento, en "Hércules" los compositores han utilizado una mezcla de estilos con una clara influencia gospel.

En otoño de 1993, Musker y Clements eligieron la historia de "Hércules" tras revisar las casi treinta ideas que se encontraban en diversos niveles de desarrollo en el Estudio. Muy pronto, los directores se sintieron atraídos por los aspectos mitológicos de la leyenda de Hércules y descubrieron que nunca había sido realizado por Disney (excepto de forma breve en la secuencia Pastoral de "Fantasía") por lo que sería ideal para la animación debido a sus elementos fantásticos, sus personajes inmunes al paso del tiempo y su gran potencial para los anacronismos y el humor satírico. Lo que es más importante: comprendieron que en Hércules combina el héroe con el hombre de la calle", con grandes posibilidades de éxito por su particular estatus de semidios, mitad hombre y mitad dios.

En los nueve meses siguientes, Musker y



Clements realizaron un esbozo, con varios enfoques, y finalmente redactaron un guión inicial para la película. Fue entonces cuando el director artístico Andy Gaskill -"The Lion King (El rey León)"- se unió al equipo y comenzó a supervisar el desarrollo visual de la película. Tomó varias páginas del guión y las ilustró con bosquejos en los que sugería las posibilidades de diseño y colorido. Así arrancó el proceso creativo, con lo que Gaskill contribuyó decisivamente a que la película estuviese preparada para la etapa de storyboard y la animación. Barry Johnson también se unió al grupo como encargado de la historia. Los guionistas Boh Shaw y Don McEnery, junto con Irene Mecchi, contribuyeron con diversos gags adicionales y aportaron además una mayor definición al guión.

Completando el equipo creativo, están también el supervisor artístico Tom Cardone (Fondos), Rasoul Azadani (Diseño), Nancy Kniep (Revisión de animación), Mauro Maressa (Efectos de animación) y Roger Gould (Imágenes generadas por ordenador). Tom Finan y Jeff Jones son los encargados del montaje.

Otro artista que ha influido de manera decisiva en el resultado final de la película es el famoso dibujante británico de tiras cómicas, Gerald Scarfe, quien, en un principio, fue contratado para colaborar en el diseño de los personajes. Hacía tiempo que Musker se había interesado por su trabajo, sobre todo por las tiras de The London Sunday Times, The New Yorker y otras publicaciones importantes. Entre las películas en las que Scarfe ha participado está "Pink Floyd-The Wall (Pink Floyd-El Muro)" de Alan Parker (1982) en la que se encargó del diseño de producción y de la dirección de las secuencias animadas. Muy pronto, Scarfe fue más allá de su función original como artista conceptual y se involucró en la producción y en la asesoría artística de los animadores. Y así como el caricaturista Al Hirschfeld aportó su estilo e inspiró el diseño de algunos de los elementos de "Aladdin", el estilo fresco de líneas muy expresivas de Scarfe les dio a los realizadores una nueva visión de los personajes. Los dibujos de Scarfe, según Muske, constituyen "una energía anárquica e innata que parece salirse de la página. Dibuja a partir del hombro, a base de grandes trazos; así surgen esas formas grandes y marcadas, que proporcionan un efecto muy vivo y causan un gran impacto en el espectador".

Con el fin de prepararse mejor para los retos artísticos que presentaba la producción, Dewey, Musker & Clements realizaron un viaje a Grecia y Turquía en el verano de 1994, junto con algunos de los directores de los departamentos más importantes. Allí se sumergieron en los antiguos paisajes y escucharon narraciones de expertos en mitología griega clásica. Llenaron muchos cuadernos con anotaciones y dibujos, tomaron cientos de fotos y grabaron cintas de vídeo en las que poder inspirarse. La animación de "Hércules" se inició a principios de 1995, con un equipo de casi 700 artistas, animadores y técnicos que colaboraron con su trabajo hasta la finalización de la película. Los empleados de las magníficas instalaciones de animación de Disney en París también se unieron a este grupo (al igual que lo habían hecho en "The Hunchback of Notre Dame (El jorobado de Notre Dame)" y contribuyeron con casi diez minutos de animación, entre los que se encuentran el emotivo final con los agresivos Titanes y el atrevido descenso de Hércules a los infiernos.



Como siempre, Walt Disney Feature Animation ha utilizado la tecnología más avanzada para realzar la emoción y llegar a un mayor número de espectadores. Estaba claro que Hércules no iba a ser ninguna excepción. El aclamado departamento de CGI (Imágenes Generadas por Ordenador) del Estudio, que ya había creado antes el animado salón de baile para "Beauty and the Beast (La bella y la bestia)", la asombrosa cueva de las maravillas para "Aladdin", la estampida de animales salvajes en "The Lion King (El rey León)", y la escena con personajes humanos para el Festival de los bufones en "The Hunchback of Notre Dame (El Jorobado de Notre Dame)", inventó nuevos trucos para esta película. Bajo la dirección de Roger Gould, supervisor artístico, un equipo de animadores y técnicos especializados creó una imponente hidra de 30 cabezas, el monstruo mítico capaz de sustituir su propia cabeza herida con otras nuevas, y múltiples. La imaginación y la tecnología se unen para crear un ambiente de drama, fantasía y diversión inconcebible con las técnicas tradicionales. Los otros elementos de animación de imágenes generadas por ordenador que aparecen en la película son las acogedoras nubes del Olimpo que forman la cuna de Hércules, cuando era bebé, y la litera de Zeus.

"Hércules" representa el último gran reto artístico al que se ha enfrentado Walt Disney Feature Animation. Durante la última década, y bajo el liderazgo de Peter Schneider, presidente de Largometrajes de Animación, el departamento de animación del estudio amplió su plantilla de 150 empleados a casi 1.700 en todo el mundo, abriendo Estudios en Florida y en París. En diciembre de 1996 se inauguró otro gran complejo de animación en Burbank para dar cabida al gran número de proyectos que están en proceso de desarrollo y producción. Entre los apasionantes largometrajes de animación que se estrenarán próximamente se encuentra "Mulan", una fábula china rebosante de humor y aventuras, que será el primer largometraje animado íntegramente en las instalaciones del Estudio en Florida.

Además, también va a estrenarse "Tarzán" una deliciosa versión animada del clásico de Edgar Rice Burroughs; "Fantasía '99", una versión actualizada del innovador experimento de Disney de 1940 y "Dinosaur", una intrépida aventura en animación generada por ordenador.







YAMATAI STORY PRESENTA:

VIDEO GEL AI

LA VERDADERA HISTORIA (1º Parte)



Guión: C.L.B y Adán Miranda **Dibujos:** Adán Miranda **Montaje:** C.L.B.

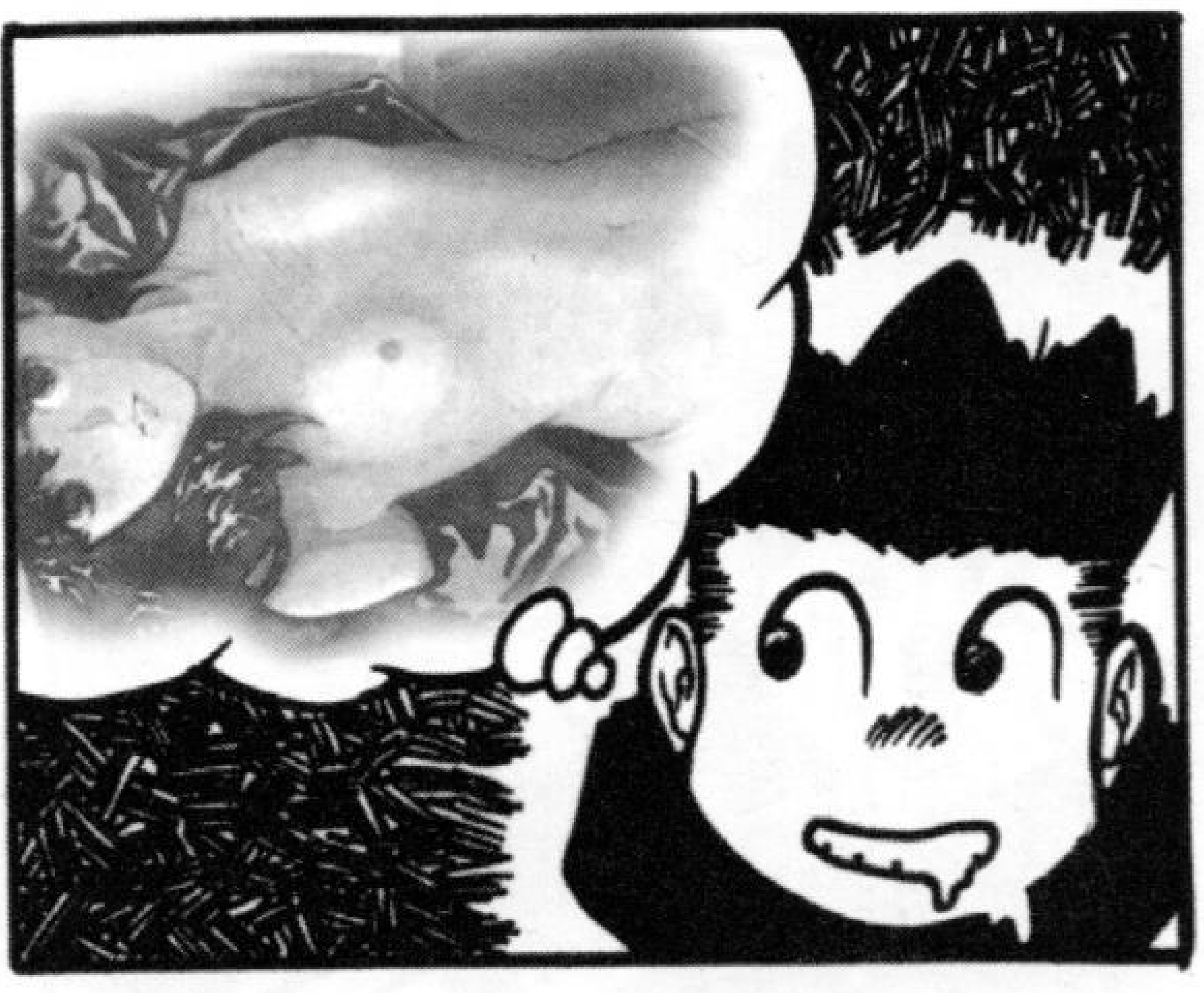





POSIBLE OBJETIVO
PROBABILIDAD 98% DE
SER JUNTA YGANA
¡¡ AHÍ ESTÁ !!
HOLA!!
¿SERÁ EL MEGAPLAYBOY RESPONSABLE DE LA SUPERPOBLACIÓN DEL FUTURO DEL QUE PROVENGO?
TENGO QUE INYECTARLE EL SUERO MODIFICADOR DEL A.D.N. ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE.
..ANDA! PERO SI SOLO DURA 25 MINUTOS
MÁS TARDE, EN CASA DE IYOTA
ASÍ QUE EL VÍDEO, ESTABA ESTRO-PEADO Y...
ESO LO ARREGLO YO EN UN SANTIAMÉN
ASÍ ESTÁ MEJOR!!
VIDEO GIRL AI

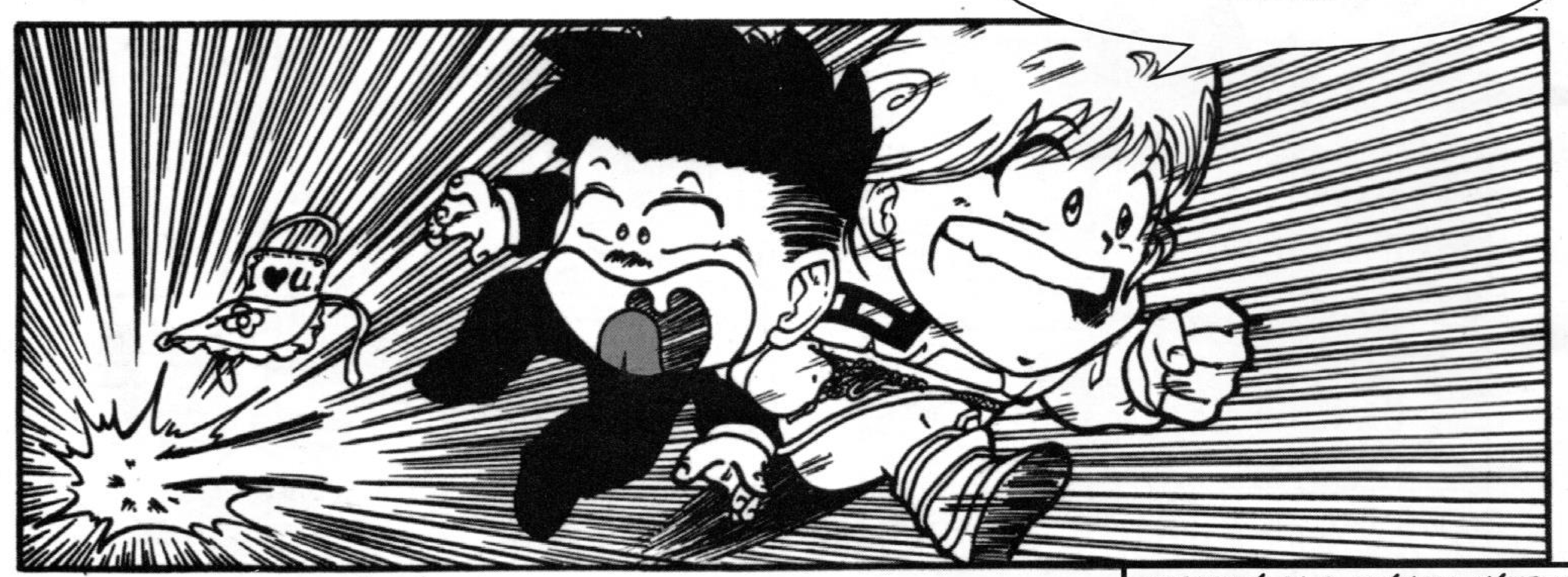

MIERDA, ME PARECE QUE LE HE DADO DEMASIADO FUERTE
PARECE QUE FUNCIONA...
YA VIENE...YA VIENE...
... DE CULO??
!PUAG QUE ASCO!
¿CÓMO VA ESO, TÍO?
I ♥ U



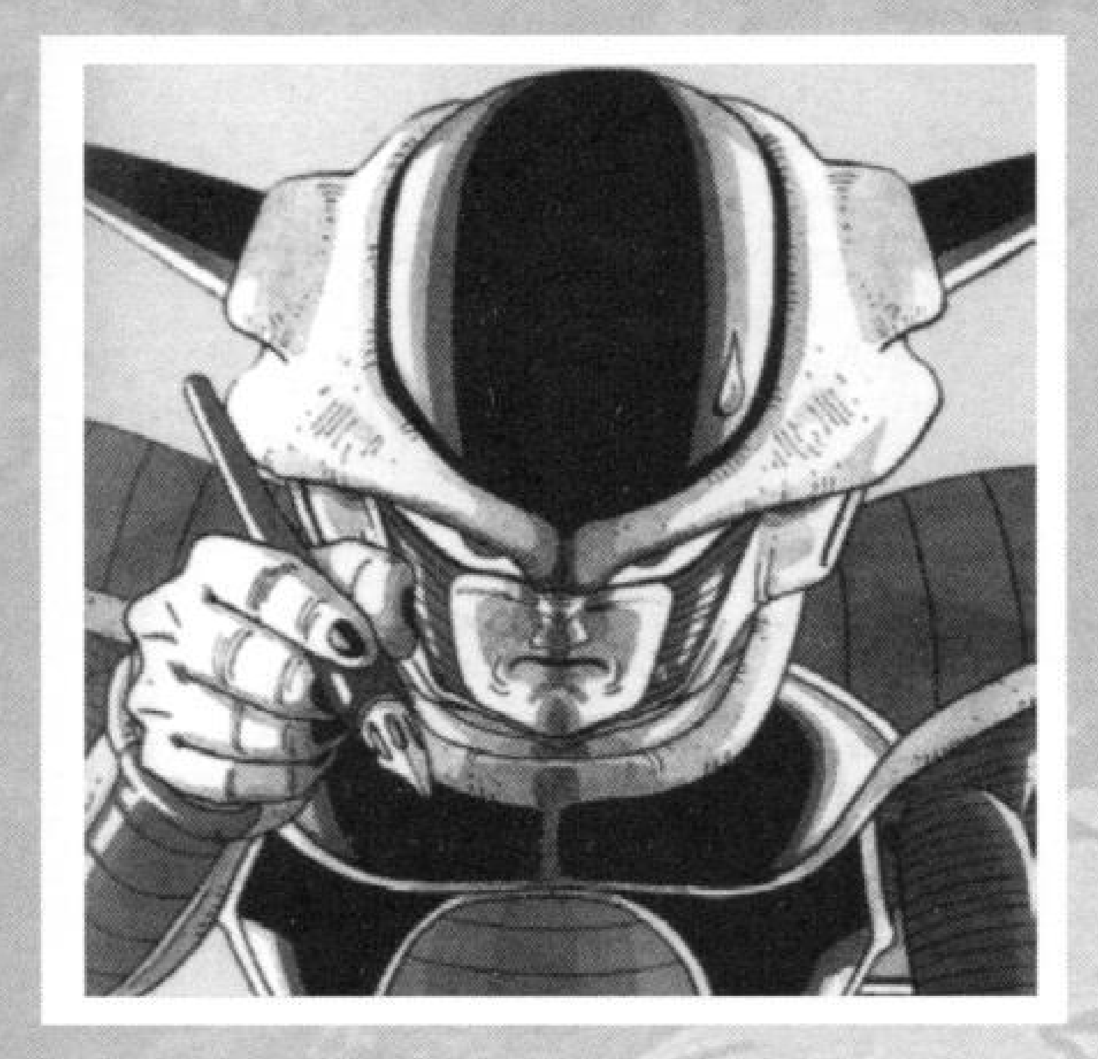








CONCLUIRÁ EN EL PRÓXIMO NÚMERO



NUESTRO CORREO

Y para finalizar, vuestras cartas:

Pablo Diéguez Vazquez, de Madrid nos pregunta por "Ranma".

La serie finalizó el año pasado en su volumen 38 (japonés, claro está), y, la verdad, el final no convence demasiado. En pocas palabras: "Todo queda igual". Respecto a las tiendas en las que puedes encontrar material de la serie en tu ciudad, tratándose de Madrid, no deberías de tener ningún problema. Te aconsejo que te des un paseo por la zona de Plaza Legazpi y visites **Crisis o Atlántica**, seguro que algo encuentras.

Jose Manuel Rueda, de Málaga.

Empieza felicitándonos por el artículo de YuYu publicado en los dos últimos números. Gracias.

Siento mucho que el cursillo sobre comic en el que te has apuntado haya sido un fracaso. Tú sigue practicando, que es lo más importante, y sobre todo procura crear un estilo propio, y no copiar el de los demás, que es lo que normalmente hacemos todos. Sino, cuando llegas a una editorial, ni te lo miran.

Juan Carlos Alvarez Vicens, de Barcelona.

Nos escribe para solicitarnos un número atrasado. Habéis sido muchos los que habéis escrito por el mismo motivo (sobre todo a raíz de que Neko publicase nuestra dirección en uno de sus números). Sentimos no poder complaceros, pues sería una locura el tema de los contrareembolsos y los gastos de envío: La revista os acabaría costando 500 ó 600 Ptas. Lo que debéis hacer es pedir el ejemplar donde habéis comprado éste, y se lo haremos llegar.

Doncel-Moriano Urbano de Marbella.

Quiere que publiquemos algún poster de Sailor Moon. Pues, en este número, el poster que pensábamos meter era precisamente de ellas, pero se nos ha estropeado el archivo y ahora mismo no disponemos de la ilustración. Posiblemente, en el próximo Yamatai, lo publiquemos.

Apuntamos tu sugerencia de dedicar una página a la compra-venta-intercambio de comics, videos, cards... pero por ahora no lo vemos oportuno.

La causa de la descompensación en el número de páginas entre los artículos de Yamatai es por una simple razón: El tiempo que transcurre entre la publicación de un Yamatai y otro es de varios meses (vamos a intentar que sean tres), y si nos dedicásemos a contaros, por ejemplo, las novedades que va a sacar Norma o Planeta al mes siguiente, nos encontraríamos con que en un mes la revista quedaría anticuada (además de que ya está el Neko para hacer esas cosas). Nosotros preferimos coger una serie que pueda interesarle al público, y hacer un artículo lo más completo posible. Osea, que cuando leáis sobre Yu Yu Hakusho o Evangelion, podáis sacar una idea clara de la serie y tengáis los datos suficientes para cuando algún material caiga en vuestras manos (un O.V.A., una card, un tomo japonés...), podáis identificarlo, y saber lo que es.

Eso tiene el inconveniente de que la revista tiende a llenarse con dos o tres artículos, y muchas veces tengamos que cortar una parte, o dejarla para el próximo número. Sin ir más lejos, el artículo de este número sobre Evangelion debería de llevar dos apartados más: uno dedicado a la simbología en la serie (con un estudio sobre la interpretación cabalística de los personajes bíblicos que aparecen en la serie, un poquito difícil de digerir por la mayoría de nuestros lectores) y otro dedicado al merchandising (cards, maquetas,etc).

Y por último nos pides una dirección para comprar material japonés sobre Sailor Moon. Pues la tienes en la parte de atrás de esta misma hoja. **Otakuland**, es sin lugar a dudas, el mejor sitio al que puedes recurrir: Los llamas y a los pocos días el pedido te llega a casa. Y lo más importante de todo: **Tiene muy buen precio.** Precisamente nos han mandado hace poco unas muestras de lo último que han recibido, y hay una baraja de cartas de Sailor Moon con el reverso metalizado que són chulísimas. Además, las hay de otras series como "Gundam Wing", "Evangelion" o "Luchadoras de Leyenda".

Zasiko, C/ Somera, Nº 10, 6º D 29001 de Málaga, nos manda un dibujo y nos pide que publiquemos su dirección para que le escriban "muchos otakus".

Patricia Nieto Blanco, de León, descubrió nuestra revista en el Salón del Comic de Barcelona. Propone alargar más el curso de japonés (si de verdad hay tantos interesados, tan solo tenéis que escribirnos y sopesaremos la posibilidad de dedicarle cuatro páginas en lugar de dos).

Siento decirte que la segunda parte de X-1999 no van a publicarla, la primera serie se vendió muy mal y no quieren arriesgarse otra vez. Pero, la verdad, si te compras los tomos en japonés te vas a enterar igual: la serie es muy gráfica (a veces demasiado) y los diálogos quedan en un segundo plano. Si además te haces con la traducción de los mismos que circula por internet (en inglés), la verdad que sales ganado con la impresión de los dibujos de la versión original.

Ya me despido hasta el próximo número. Os recuerdo que para cualquier sugerencia o colaboración (artículos) podéis enviar vuestras cartas a:

Yamatai
Carlos López Bermúdez
Pasaje de Adra, 4, 5º 2
29006 Málaga.



Dibujo original de Zasiko